

Univerzita Karlova v Praze
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy
Učitelství výtvarné výchovy pro ZŠ, SŠ a ZUŠ
prezenční studium jednooborové
Jiří Husák
VI. ročník

Vyprávění v obrazech

Vedoucí diplomové práce: Doc. Ak. mal. Jaroslav E. Dvořák
Konzultant diplomové práce: Doc. PhDr. Jaroslav Bláha, Ph.D.

Charles University in Prague

Faculty of Education

Department of Art Education

Art Education for Primary School, Secondary School and Elementary School of Art

Full-time Single-field Studies

Jiří Husák

6th Grade

Storytelling in images

Thesis Director: Doc. Ak. mal. Jaroslav E. Dvořák

Thesis Consultant: Doc. PhDr. Jaroslav Bláha, Ph.D.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci
vypracoval samostatně s použitím
uvedených zdrojů a pramenů.

V Praze dne 18. 6. 2010

Děkuji všem, kteří mi pomohli při studiu a při tvorbě této práce. Děkuji rodině za podporu a trpělivost, přátelům a blízkým za shovívavost.

Jmenovitě bych chtěl vyjádřit vděk a úctu Pavlu Šamšulovi, Jaroslavu Dvořákovi, Jaroslavu Bláhovi a Věře Roeselové za všechno, co mi po celá dlouhá studia i mimo ně dávali.

Anotation

The thesis deals with history, methods and principles of narration in fine arts since the beginning of history to present days. The problems of stories in pictures are parted to two categories; the inner and outer plane of the story. Each of these narrative planes operate with different procedures. Between these procedures belong compositions, dynamics, rhythm, the usage of symbols, indexes and icons but also the amount of stylization and naturalism.

Contemporaneous progressive artistic methods such as comics are the subject of analyses right next to the historical methods of sequential image narration. The thesis observes the methods of composing, working with time and use of the so called gutter as an integral part of the juxtaposed sequences. The analysis' findings are summarised in the personal author production and the didactic evaluation of certain narrative procedures.

Key words

narration, story, picture, composition, cyclic narration, simultaneous narration, continual narration, film/movie, sign, symbol, icon, index, stylization, realism, naturalism, comics, illustration, juxtaposition, sequence.

Anotace

Práce pojednává o historii, metodách a postupech narace ve výtvarném umění od počátků dějin k dnešku. Problematiku příběhu v obraze dělí do dvou kategorií, roviny vnitřního a roviny vnějšího příběhu. Každá z těchto narativních rovin pracuje s jinými postupy, mezi něž patří kompozice, dynamika, rytmus, užití symbolů, indexů a ikonů, ale také míra stylizace a naturalismu.

Vedle historických metod sekvenčního obrazového vyprávění se předmětem analýzy stává soudobá progresivní výtvarná forma, komiks. Práce si všimá způsobu komponování, práce s časem a využití tzv. škarpy, nedílné součásti juxtaponované sekvence. Poznatky z analýzy shrnuje vlastní autorská tvorba a didaktické zhodnocení některých narativních principů.

Klíčová slova

narace, příběh, obraz, kompozice, cyklická narace, simultánní narace, kontinuální narace, film, znak, symbol, ikon, index, stylizace, realismus, naturalismus, komiks, ilustrace, juxtapozice, sekvence

Obsah

1 Úvodem.....	7
1.1 Struktura práce.....	8
2 Východiska.....	9
2.1 Obraz a vyprávění.....	10
2.2 Počátky a současnost obrazového vyprávění.....	11
3 Příběh uvnitř obrazu a mimo něj.....	14
3.1 Vnitřní příběh obrazu.....	16
3.1.1 Figury a pozadí.....	16
3.1.2 Stylizace a smyslový realismus.....	16
3.1.2.1 Počátky a důvody stylizace.....	16
3.1.2.2 Stylizace, redukce a odkazy mimo obraz.....	19
3.1.2.3 Karikatura a satira.....	22
3.1.2.4 Smyslový realismus jako plod a cíl humanismu.....	24
3.1.2.5 Přínosy smyslového realismu.....	26
3.1.2.6 Setkání smyslového realismu s expresí a racionalitou.....	30
3.1.3 Kompozice obrazového pole.....	32
3.1.3.1 Pohyb.....	33
3.1.4 Metody vyprávění příběhů.....	38
3.1.4.1 Cyklická, simultánní a kontinuální zobrazení.....	38
3.1.4.2 Dělená kompozice.....	42
3.1.4.3 Film a jeho vliv.....	43
3.1.5 Kreslené příběhy a grafické romány aneb komiksy.....	44
3.1.5.1 Sémiotika komiksu a komiksové stereotypy.....	45
3.1.5.2 Komiks a výtvarné umění.....	47
3.1.5.3 Komiksy v pohybu aneb Motion Comics?.....	49
3.2 Vnější příběh obrazu.....	49
3.2.1 Symboly a indexy.....	50
3.2.2 Vnější příběh v sekvenčním umění.....	52
4 Praktické zhodnocení.....	55
4.1 Zpracování starších kusů.....	56
4.2 Další večer.....	58
4.2.1 Vyprávění.....	59
4.2.2 Příběh.....	59
4.2.3 Zpracování.....	60
4.2.4 Shrnutí Dalšího večera.....	61
5 Didaktická část.....	62
5.1 Záměr a zaměření řady.....	63
5.2 Povaha úkolů a jejich zpracování.....	63
5.3 Zadání, práce a reflexe.....	64
5.3.1 O věcech, které nosíme.....	64
5.3.2 O koutech, které nevidíme.....	65
5.3.3 O městě, kudy chodíme.....	66
5.3.4 Tady se to stalo.....	66
5.3.5 Takhle to bylo.....	68
6 Závěrem.....	69
Tištěné zdroje.....	71
On-line zdroje.....	72

1 Úvodem

Vyprávění v obrazech je velmi obecný fenomén, který můžeme sledovat snad od začátku všech civilizací – od dob pravěkých lovců až po vizuální žranici současnosti. Obecně se také tedy musíme na tento pojem podívat. Odhalíme tak četná specifika tohoto nástroje komunikace, pravidla, jimiž se řídí a která porušuje, možnosti, které má nebo které naopak postrádá.

Než ale přistoupíme k analýze fenoménu vyprávění v obrazech, podíváme se nejprve na pojem samotný, na význam vyprávění a význam obrazu, utřídíme pojmy, v nichž se budeme po zbytek tohoto textu pohybovat. Užitečné bude také prozkoumat

obsah vyprávění v obrazech v historii vizuální komunikace. Můžeme například již nejstarší jeskynní malby považovat za vyprávění? Zřejmě ne. Proč? Co je to, co vnáší do obrazu prvek vyprávění? A co typografické kompozice, nápisy a sdělení ohraničené v prostoru mimo rámec řekněme literárního média? Jedná se o obrazy?

Cílem tohoto textu tedy bude objasnit, co termínem vyprávění v obrazech vůbec rozumíme, kde má původ, kde jsou jeho meze a jak je – jakožto umělecký nebo komunikační nástroj – vyprávění v obrazech užíváno.

1.1 Struktura práce

Diplomová práce je strukturována do tří částí: teoretické, praktické a didaktické. Tento text pojednává v několika kapitolách o každé z nich:

Kapitola *Východiska* se zabývá motivacemi pro vznik práce a poukazuje v náznaku na některé pozoruhodné jevy obsažené v lidské společnosti od jejího počátku k dnešku. Zároveň předestírá určité pojmy s vyprávěním v obrazech nutně spojené.

Kapitola *Příběh uvnitř obrazu a mimo něj* je hlavní částí celé studie; jejím cílem je nabídnout základní dělení při náhledu na problematiku vyprávění v obrazech

a v rámci tohoto dělení se zabývat metodikou a motivacemi obrazového vyprávění. Komentované jevy jsou ilustrovány příklady z historie a současnosti výtvarného umění.

Kapitola *Praktické zhodnocení* komentuje využití studované metodiky a obecné problematiky vyprávění v obrazech ve vlastní autorské tvorbě.

Didaktická část přináší krátkou didaktickou řadu, jejíž úkoly pracují s některými fenomény spojenými s problematikou vyprávění v obrazech předestřenými v kapitole *Příběh uvnitř obrazu a mimo něj*.

2 Východiska

Na následujících řádcích se blíže podíváme na motivace pro vznik studie na téma Vyprávění v obrazech. Patří mezi ně všudypřítomnost tohoto fenoménu, která

má svůj počátek na hraně předhistorické a historické éry. Samotné fenomény skrývající se pod slovy vyprávění a obraz rovněž odhalí některé zajímavé motivy.

2.1 Obraz a vyprávění

Obraz je specifické uchopení skutečnosti. V nejobecnější rovině se jedná o jakýkoliv jev, který nějakým způsobem obráží jiný jev. Často tak můžeme slyšet obrat „obraz naší doby“, který vyjadřuje, že existuje jakási (více nebo méně subjektivní) skutečnost, která je zobecněním určitého principu obvykle sociální skutečnosti. Tento moment je v tomto obratu pro nás celkem klíčový – obraz, ať se o něm budeme bavit v jakékoli souvislosti, předpokládá určitý (a velmi důležitý) výběr – *co a jak* bude obraženo. Pakliže přistoupíme na tento předpoklad, můžeme souhlasit s tím, že obraz je vždy nositelem informace, a to minimálně o tom, *co a jak* je obraženo, potažmo o autorovi tohoto obrazu – o tom, kdo učinil tento výběr *co a jak* (což nám později dovoluje usuzovat o důvodech a záměrech tohoto výběru).

Tuto rovinu můžeme nyní opustit, i když to, co jsme si dosud o obrazu řekli, platí i dále. Obraz, který nás bude zajímat především, je plošné výtvarné dílo. Také zde musíme nabídnout nějakou definici. Původní význam slova označuje pokud možno co nejvěrnější přenesení (zrakové nebo rozumové) podoby skutečnosti do plochy ohraničené okraji formátu. Je nám ovšem známo, že různí lidé skutečnost vnímají různě a že z nejrůznějších důvodů prostorovou skutečnost do plochy přesně přenést nejde.

Asi bychom se museli dívat pouze jedním okem a vůbec nehýbat hlavou, abychom statický dojem skutečnosti přenesli do plochy. Je pak otázka, jak by takovéto zachycení skutečnosti působilo po otevření druhého oka – zřejmě by mu chyběla iluze prostorovosti. Nelze pominout ani hledisko měřítko, v jakém bychom skutečnost zachycovali, ani barevnost, kterou bychom použili – do jaké míry by „odpovídala skutečnosti“. Vzhledem k tomu, že zrakový dojem je výsledkem složitého mozkového procesu¹, nutně do jeho vzniku vstupuje

subjektivita. Ta se pak v obraze projevuje jako určitá míra exprese.

Mohlo by se tedy zdát, že jediným rozumným klíčem k věrnému zachycení skutečnosti je fotografie. Zde ovšem roli nevědomého procesu v mozku přebírá technický proces založený na průchodu světla čočkou. V některých situacích je velice obtížné (a v některých doslova nemožné) nastavit přístroj tak, aby osvit filmu (nebo digitální přepočítav světla) vydal stejný výsledek, jaký v ten moment vnímá oko. Povaha momentu při vnímání okem je také časově mnohem rozjatější než doba snímání fotoaparátem. To souvisí také se zaostřením – fotoaparát musí být zaostřen na nějaký objekt v zorném poli, zatímco oko, pakliže na skutečnost pohlíží, je v čase, kdy ji vnímá, schopno (nebo dokonce nuceno) těkat po více (dost možná i všech) objektech v tomto poli. Skutečnost zachycená okem je tedy mnohem komplexnější než skutečnost zachycená fotoaparátem.

Budeme tedy muset přistoupit na nutnou přítomnost určité subjektivity (a/nebo expresivity), pokud budeme hovořit o obrazu. I tak zdánlivě dokonalé zachycení skutečnosti, jako je fotografie, je určitým konsensuálně dokonalým, nicméně subjektivním obrazem, jedná se tedy jen o specifický nástroj „obrazení“ o nic lepší (tedy „přesnější“), než je například malba nebo jiná výtvarná technika.

Vyprávění je pak slovo, které označuje určitý způsob sdělování (nebo sdílení) skutečnosti; vedle jejího obrazení (tedy subjektivní nápodoby, jak bylo vysvětleno výše) je to další metoda jejího přenosu. Zatímco výtvarný obraz se soustředí na víceméně časoprostorově omezený výsek skutečnosti, vyprávění je na rozjaté časovosti přímo založeno a může tak působit, že je s obrazením v kontradikci. Etymologickou analýzou slova² se dopracujeme nejprve ke slovu *pravit*,

1 CRICK, Francis. *Věda hledá duši*. KULKA, Jiří. *Psychologie umění*. GOMBRICH, E. H. *Umění a iluze*.

2 MACHEK, Václav. *Etymologický slovník jazyka českého*.

které znamená říkat, dále k všeslovanským slovům *pravda*, *právo* a nakonec ke slovům *rovný/rovně* a *přímý/přímo*. Hovoří se tedy o směru, určitém průběhu v čase nebo prostoru.

Jak je tedy možné vyprávět (sdělovat časově nutně rozprostraněnou skutečnost) obrazem (statickým médiem, které je schopné pojmout jen časově velmi specificky omezenou skutečnost)? Odpověď na tuto otázku bude předmětem následujícího textu.

2.2 Počátky a současnost obrazového vyprávění

Lidé měli od pradávna potřebu sdělovat si příběhy, vyprávět. Doklady o tom můžeme spatřovat v prvních *záznamech* těchto vyprávění - ve skalních malbách primitivních kočovníků. Už v těchto vyobrazeních je také patrné, co bylo z hlediska vyprávění podstatné - obraz nám poskytuje informace o pohlaví osob, jejich sociální roli, o druhové příslušnosti zvířat, o základním ději, jako je pohyb a jednání zobrazených bytostí. Dost možná můžeme hovořit o určitém konsensu, jak bude co zobrazeno, aby tomu všichni porozuměli - nejedná se jen o konsensy tzv. magdalénienské nebo périgordské školy, ale obecně o znaky, kterých bylo bezpodmínečně třeba užívat: zvětšené pohlavní znaky, široko rozkročené nohy běžců, podstatné detaily tělesné stavby zvíře, atributy lovců, šamanů a podobně.

Počátky figurativního umění můžeme sledovat zhruba před 30 000 lety. Od těch dobse geometrické abstraktní zdobení kamenných nebo kostěných zlomků zoomorfizuje a na stěnách jeskyní se objevují zřejmě votivní malby lovných zvířat. Nacházíme také sošky tak zvaných venuší, pravděpodobně bohyň plodnosti obdařených všemi atributy, které bylo možné s plodností spojit.

Již zde je patrné, že zobrazení mělo magický význam a že bylo nutné v zobrazení přesně vystihnout a podtrhnout podstatu zobrazeného jevu - tzn. sledovaný jev spojený s myšlenkou abstrahovat a tuto abstrakci následně převést do konkrétní výtvarné podoby. Chci-li uchopit duši zvířete, musím přesně vědět a náležitě zobrazit, o které zvíře se jedná, chci-li se vztahovat k bohyň plodnosti, musím svou představu ztvárnit dostatečně kypře a vyvinutě. Vznikají tedy znakové systémy nesmírně staré, nicméně jejich obsahy jsou dodnes více méně platné, jak ukazují výtvarné projevy primitivních národů

nedávné doby i současnosti³. Zjednodušeně můžeme tvrdit, že výtvarné projevy člověka se vždy pohybovaly na škále od naturalistického zobrazení po stylizaci - nebo řekněme karikaturu, tj. podtržení jen těch významných prvků skutečnosti a vypuštění ostatních.

Bez zajímavosti v tomto ohledu není tzv. rentgenový styl, který do současnosti najdeme například u Australců nebo Indiánů a který stojí na pomezí obou pólů naší škály. Jedná se o způsob zpodobení, kdy je bytost obrysově stylizovaná a její živost je označena tím, že jsou zobrazeny vnitřní orgány, někdy zjednodušené na tzv. čáru života nebo dekorativní spleť, jindy ale zachycující srdce nebo žaludek, případně dělohu s plodem nebo rozmnožovací ústrojí. To, co je v těle tvora zobrazeno, napovídá důvod, proč byl obraz pořízen - takto označuje sobí samice s mládětem v břiše plodnost sobího stáda a srdce říká, že zobrazená značka je živým zvířetem. Stylizace se projevuje v grafickém ztvárnění, naturalismus je přenesen do koncepční roviny.

V případech osamocených obrazů zvířat (či jiných bytostí), ať už v duchu



Čaroděj a bizon z Lascaux

3 LOMMEL, Andreas. *Pravěk a umění přírodních národů*.



Sběrači medu z La Arana

naturalistickém nebo syrově stylizovaném, je situace jednoduchá – jedná se o znak s důrazem na tu kterou složku skutečnosti (smyslovou nebo myšlenkovou, utilitární nebo duchovní). Pakliže ale přijde nutnost zobrazit nějakou událost (situaci, kde spolu konkretizované představy vstupují do interakce), musí se umělec obrátit k vlastní zkušenosti a tu v obrazení uplatnit. Tak musel magdalénienský umělec

vědět, jak vypadá páření bizonů, když v Le Tuc d'Audoubert vytvářel sochu rozmnožování. Zajímavé zde je to, nakolik je z hlediska námětu zobrazení abstraktní – jedná se přeci jen o dva bizony a to, co nám námět odkrývá, je jen jejich vzájemná poloha (jedná se o znak spojený z jedné bytosti zády, druhé bytosti opírající se o její záda břichem).

Složitější úkol měl umělec, který v Lascaux vytvářel kresbu souboje ptačího muže s bizonem – jedná se o kompozici více figur s očividně komplikovaným obsahem. Co bylo podstatou scény, dnes těžko zjistíme, ale máme mnoho indicií, ze kterých můžeme scénu přečíst⁴: bizon útočí, protože má zdvižený ocas a skloněnou hlavu s oběma rohy viditelně namířenými proti muži; podstata muže (pohlavně identifikovaného zdůrazněným přirozením) je zjevně magická, protože má ptačí hlavu a nedaleko berlu se symbolem ptáka; bizon je raněný, ptačí muž leží naznak, proto je nejspíš poražen – a jeho berla je pravděpodobně zlomená. Každý jednotlivý motiv scény se tedy stává nápovědou, jak celý námět pochopit, přečíst. Znak *bizon* se rozšiřuje (respektive zužuje) zachycením náklonu hlavy a ocasu.

Můžeme tedy soudit, že již v počátcích výtvarného umění existovaly – ba dokonce byly naprosto nutné – určité konsensuální způsoby zobrazení, tedy znakové systémy, které vycházely ze soudobého chápání světa a umožňovaly, aby podstata výtvarných artefaktů byla rozumově uchopitelná. Přistoupení na určitý konsensus zobrazování, užívání znakového systému, znamenalo pro pravěkého tvůrce jistotu, že před „vyšší mocností“ vstupuje s vyobrazením, které pro ně bude srozumitelné a jeho magie tak bude účinná. Tento konsensus vycházející z potřeby, tedy z účelu zobrazení, určoval, kde na škále mezi smyslově věrným a rozumově věrným se obraz ocitne. Ikonické znaky pak mohou vstupovat do vzájemných vztahů (a díky svým jednotlivým částem se stávat symboly nebo indexy) a kromě svého denotátu zobrazovat nějaký příběh. Pomineme-li ale pozdní malby lovců a zemědělců, které sloužily k záznamům určitých příběhů podstatných pro fungování, respektive formování identity kmene, o skutečně

⁴ LOMMEL, Andreas. *Pravěk a umění přírodních národů*.

vyprávění v obrazech se zprvu nejednalo. Zaznamenávány byly izolované jevy s bohatým znakovým obsahem. Vyprávění složitých příběhů pomocí obrazů začalo být doménou sklonku pravěku a naplno se rozvinulo teprve ve starověku.

Již na tomto místě ale můžeme hovořit o třech základních kamenech vyprávění v obrazech, které podrobněji rozebereme níže: užívání *znaků* (a to jak ikonů, tak především symbolů a indexů), uplatnění *stylizace* a využití *smyslového realismu*. Každý z těchto prvků přináší jiné možnosti a klíčové je jejich samostatné použití i jejich (zpravidla nutná) kombinace.

Důkazem budiž současná vizuální kultura. Kam se podíváme, vidíme obrazy. Některé mají čistě dekorativní funkci, jiné informační, ostatní propagační. Filmový průmysl stále točí nepočitatelné množství finančních prostředků a kraluje sugestivní

bezprostřednosti, má za cíl dosáhnout maximálního útoku na naše smysly a skrze ně na naše city, s jejichž pomocí chce ovlivnit naše názory, souvislým tokem obrazů manipulovat naše mozky a zahltit je svou všepohlcující realitou, jíž si s oblibou chodíme užívat do kin. Film poskytuje své narativní prostředky literatuře, komiksu, divadlu – a v neposlední řadě propagaci. Každý sebemenší reklamní šot je minimalizovaným filmem, zhuštěným příběhem o nás a výrobku. A propagační plakáty pak nezřídka vytrhují z propagačních filmových sekvencí jeden jediný obraz, o němž již víme, do kterého příběhu patří.

Obrazy a vyprávění nás zkrátka od pravěku doprovázejí – dnes už doslova na každém kroku – a často jdou ruku v ruce. V následující práci se podíváme, jak jejich společná cesta vypadala.

3 Příběh uvnitř obrazu a mimo něj



Pieter Breughel starší, Krajina s Ikarovým pádem

Jednou z hlavních úvah, kterými se musíme v kontextu vyprávění v obrazech zabývat, je existence příběhu ve dvou rovinách: jednak existuje příběh (děj, scéna, událost) přímo zobrazená v dané výtvarné kompozici, jednak příběh, který si na základě scény konstruuje sám divák tohoto výtvarného artefaktu. V celé šíři dějin výtvarného umění pak můžeme spatřit jak díla, která se soustředí (jen) na denotační aspekt výtvarného artefaktu, tak díla, která by nemohla existovat, pokud by jejich tvůrce předem nepočítal s bohatými konotacemi, jež jím zobrazené skutečnosti vyvolají.

Za příklad, který ilustruje obě polohy tohoto problému, uvedme malbu Pietera Breughela staršího Krajina s Ikarovým pádem. Autor tu zobrazil rozlehlou krajinu se zátokou, skalami a městem, v níž se odehrává běžný pracovní den: orač orá, rybář rybaří, lodě plují a pasáček pase; potud vidíme vnitřní příběh obrazu. Dokud si nepovšimneme nohou čnících z vody. Zde autor odkazuje k vnějšímu příběhu, celé báji o Daidalovi a Ikarovi, příběhu, který zde vrcholí smrtí nerozvážného Ikara. Nic dalšího kromě názvu plátna nás na tento

vnější příběh neupozorňuje, důraz na vnitřní příběh se tu zdá být jasný.

Můžeme ale usoudit, že odkaz na vnější příběh tu posloužil autorovi jako posílení mimoestetického rozměru díla: v krajině ubíhá všední boží den, kdy se lidé věnují své práci a vše je tak, jak má být; jenom neposlušný Ikaros tu narušuje poklidnou samozřejmou náladu – jako by Breughel říkal, že jen neposlušnost, marnivost a podléhání krátkodobým svodům může tento boží pořádek narušit. Nepatrný odkaz k vnějšímu příběhu tak najednou denotační významy obrazu ještě posiluje.

V úvaze bychom ovšem mohli pokračovat ještě dál a říct, že denotační znaky v malbě jsou tu jenom pro to, aby posílily tragédii příběhu o Ikarovi. Breughel tu z tohoto pohledu zobrazuje dramatický vrchol báje o Ikarovi a jeho dramatičnost zdůrazňuje vnitřním příběhem obrazu – Ikaros by mohl s Daidalem dál v poklidu a spokojenosti žít a pracovat, kdyby jen nebyl tak neposlušný a neskončil pak pádem a smrtí.

Divák, který by neznal název obrazu a báj o Ikarovi, se bude soustředit na vnitřní příběh obrazu a ono řekněme morální

poselství mu unikne. Je otázkou, zda bude v tomto nebo jiném případě o něco ochuzen – zdali nás znalost vnějšího příběhu neuvádí do situace, kdy denotáty vnímáme jen jako znaky a vnitřní příběh díky nim zanedbáváme, soustředíme se na aspekty příběhu mimo obraz, ne na samotné věci v něm zobrazené. Jako křesťan, který před sochou krucifixu pokleká a sklání oči

k zemi, místo aby obdivoval mistrovství řezbáře, který Kristovi umně vtiskl právě to utrpení, jež věřícího inspiruje. Breughel nám v tomto ohledu prokázal medvědí službu, když vnější příběh v malbě schoval natolik, že nám div neunikne. Musíme důkladně prožít celý vnitřní příběh malby, dokud si narážky na Ikara nevšimneme.

3.1 Vnitřní příběh obrazu

Příběh uvnitř obrazu může být vyprávěn nejrůznějšími způsoby; na některý z nich může autor klást důraz, ale i ty ostatní budou vždy hrát významnou roli. Dalo by se předpokládat, že příběh (jako takový) mohou vyprávět jen figurativní, neřkuli figurální obrazy. Jak si ale ukážeme, různé

kompoziční finesy samy o sobě zobrazují určité děje (tak, jak je mozek „naučen“ různé konfigurace prvků dekódovat) a tak i obrazy abstraktní mohou příběh vyprávět – byť by se mělo jednat o tak banální příběh, jako je putování čtverce v ploše...

3.1.1 Figury a pozadí

Vše, co vidíme, náš mozek dekóduje na figury a pozadí. Figura je v libovolné chvíli libovolný *objekt*, který mozek vyděluje v zorném poli od ostatních objektů, které se pro tuto chvíli stávají

pozadím. Z vizuálního hlediska je figura a pozadí součástí vnitřního příběhu obrazu, jsou tím, co se v zorném poli (formátu, kompozici) odehrává.

3.1.2 Stylizace a smyslový realismus

Pokud se budeme zabývat vyprávěním v obrazech v hlavním proudu tohoto fenoménu, budeme uvažovat zpravidla v rovině figurativního, ba figurálního umění. Ukázkovou figurou na pozadí z hlediska teorií vnímání je bod (tečka) v ploše, z hlediska našeho tématu je potřeba bod nahradit věcí, předmětnou figurou. Její vizuální povaha stejně jako povaha pozadí a z toho vyplývající čitelnost (rozuměj snadnost identifikace, vydělení) figury je otázkou kontrastu; nejčitelnější figurou tak bude například schematický panáček známý z dopravních značek vyvedený v černé barvě na bílém pozadí, zatímco nejméně čitelnou figurou možná bude vyfotografovaný maskovaný voják schovávající se v trávě. Z hlediska příběhu nám ale čitelnější varianta říká pouze „panáček stojí“, kdežto méně čitelná například „udýchaný raněný voják se zablácenou tváří se u konce svých sil schovává před nepřátelskou palbou“. Proto

pro nás bude důležité důrazně rozlišovat mezi stylizací a smyslovým realismem⁵.

3.1.2.1 Počátky a důvody stylizace

Ve starověku se objevují dva hlavní trendy, které s obrazovým vyprávěním úzce souvisejí: jednak se formují různé obrazové vyprávěcí systémy, které usilují o co největší jasnost a jednoznačnost zobrazení a jsou proto spjaty s celou řadou závazných pravidel, jednak se původní obrazy vyprávějící děj nebo zobrazující jevy stylizují a abstrahují, až se nakonec stávají písmem, které je ovšem na rozdíl od obrazů určeno jen pro zasvěcené (gramotné)

5 Pojem *smyslový realismus* budeme užívat k označení výtvarného zpracování kladoucího důraz na smyslovou podobu skutečnosti; v kontrapozici stojí *konceptní realismus*, který se odvíjí od racionálního vztahu k zobrazené věci. Smyslový realismus se nijak netýká ostatních aspektů reality, je používán jak v naturalismu, tak klasicismu nebo surrealistu.



Naram-Sínova stéla

a může tak postupně svou podobnost s obrazem ztrácet.

Není zde na místě zabývat se stylizačními procesy a vznikem a historií písma, proto se v následujících odstavcích podíváme na kánony starověkých obrazových vyprávění. Ty jsou vždy založeny na určité míře stylizace, která zaručuje nutnou čitelnost výjevů a umožňuje, právě díky koncipování kulturních znakových systémů, přenášet i jiné než přímo zobrazené informace. Ty jsou ale záležitostí symbolické složky těchto systémů, o níž pojednává kapitola 3.2 Vnější příběh obrazu.

Nejmarkantnějším jevem, který starověké kultury podědily po pravěkých, je zobrazení figury z profilu s případnými detaily v en-face. Jedná-li se o zvířata, je celé tělo zobrazeno z profilu a jeho jednání je dáno

postavením končetin a hlavy. V pravěku se zformovalo zvíře v pozici poklidně stojící nebo běžící (let plavmo, nohy natažené dopředu a dozadu) a zvíře prchající (nebo stojící, každopádně ohrožené) s hlavou otočenou vzad. Ojedinělým motivem je útočící zvíře (býk) se skloněnou hlavou (s rohy). V případě osob jsou všechny části těla kromě ramen (a oka) zobrazeny z profilu. Otočení hlavy umožňuje číst, k čemu se daná postava ve scéně vztahuje, nohy napovídají směr jejího pohybu, ramena v en-face umožňují rozvinout širokou škálu gestiky obou paží, která ve starověku nabývá v obrazovém vyprávění klíčovou roli.

Tyto způsoby zobrazení dávají tvůrci možnost naprosto jasně a zřetelně popsat každou důležitou část figury, nic nezůstane skryto nebo zakryto, tedy nic neuvádí diváka/čtenáře obrazu na pochyby nebo v omyl. Co je zobrazeno, je jednou provždy dáno; jako pravěký člověk zřejmě dokonalým zobrazením těla zvířete daroval



Sumerská bohyně plodnosti

jeho duši bohyni plodnosti, aby si mohl nechat skutečné tělo zvířete – tedy vyměnil obraz těla za fyzické tělo – tak je Naram-Sin provždy pokoritelem nepřátel, jejichž hlavy zašlapává na stěle do země. Jedinou výjimkou v těchto zobrazovacích kánonech se už v pravěku stávají dvě bytosti. Obě mají božský základ, jednou je býk – měsíc, druhou lev – slunce (a zřídka se objevuje třetí, dravý pták – nebe)⁶. Tváře těchto zvířat (nebo z nich odvozených božstev) jsou někdy zobrazovány v en-face, takže jsou vidět obě (uhrančivé) oči, zvláště v mezopotámském umění je toto zobrazení běžné.

Kánony, které se ve starověkém (plošném) zobrazování vyvinuly, tedy ke stylizaci užívají *konceptního realismu*, jak byl popsán v předchozích odstavcích. Podstatnější než smyslová podoba věci je racionální vědomí o věci. Dalším znakem je hieratický princip a pásová perspektiva.

Jedná-li se o zobrazení prostoru, nemůžeme spoléhat na v renesanci zrozenou zvyklost, že vzdálenější postavy jsou menší – takto jsou tu zobrazeny postavy méně důležité, největší je naopak postava nejdůležitější – z hlediska duchovně-politického (odtud název principu).

Užívání pásové perspektivy je pilně dodržováno v egyptských registrech. Mimo hieratický perspektivní princip se v těchto pásích projevuje ještě zvláštnost v zobrazení prostoru, která má jisté analogie s konceptním realismem zobrazování figur. Egypťany zobrazované objekty jsou provedeny v bočním pohledu, bez třetího rozměru; tam, kde je nutné poukázat na třetí rozměr, je bez ohledu na smyslovou logiku celého výjevu použit pohled z jiného úhlu, vždy je to ovšem pohled čelní. Tak máme možnost na výjevu Meneny s rodinou v močálech vidět celou výpravu z boku, v jednom místě však



Nebamon v bažinách

z vodorovné hladiny vybíhá vzhůru do prostoru vrchní pohled do zátočiny obrostlé opět bočně zobrazeným rákosím.

V kontrastu se schematizovaným zachycením lidských postav zarazí na egyptských malbách detail v provedení zvířat; v Menenově hrobce tak můžeme obdivovat do poslední šupiny prokreslené ryby, do posledního peříčka provedené ptáky, v Nebamonově hrobce vedle toho ještě do posledního chlupu zachycenou kočku nebo v nejvyšším možném detailu namalované motýly či můry. Nepřekvapí, že množství detailu nám dodnes dovoluje přesně identifikovat druhovou příslušnost zobrazených zvířat – stejně, jako můžeme díky velikosti, barvě a dalším znakům identifikovat povahu zobrazené osoby. Stejně jako v pravěku je tu možné (nebo nutné) člověka schematizovat a zvíře zachytit co možná nejvěrněji lidským smyslům.

Ač je starověké umění plné symbolických znaků, stále se v zobrazených příbězích jedná o stylizovaný ikon jednající v rámci nějakého děje. Ze znaků jsme schopni ve větší míře vyčíst, co je zobrazeno, odkud kam se příběh ubírá a co se v něm děje. Antické humanistické umění později usiluje stále o určitý idealismus, ten ale uplatňuje pod taktovkou smyslového realismu. A stylizace, která se objevuje v křesťanské éře evropských dějin, od svého počátku směřuje k významové symboličnosti a její podoba bude rozebrána níže. Podotkněme o ní zde tolik, že nedostatek potřeby děje integrovaného přímo v zobrazení vyústil v nadužití statických kompozic frontálních figur, jejichž příběhy lze až do Giotta (zlehčeně) interpretovat jako již výše zmíněné „panáček stojí“.

Je ovšem otázkou, zda můžeme za záměrnou stylizaci považovat podobu figur známých z knižní iluminace. Vývojově se jistě jedná o návaznost na nástěnnou malbu v její schematizované podobě ovlivněné byzantským uměním, jak bude popsána níže, na rozdíl od ní ale postrádá onu strnulost. Kresba perem je svobodnější a svižnější než pracná postupná metoda mozaiky nebo fresky, kreslené figury se proto vyznačují důležitou rukopisnou zkratkou. Vzájemné vztahy figur jsou opět určeny jejich natočením, komunikace je udána gesty, prostředí se omezuje často na schematické rekvizity, ve složitějších

iluminacích i na ztvárnění jednoduchého prostorového interiéru.

Otázka po tom, zdali má smysl se na tomto místě takovouto stylizací zabývat, je více než na místě; podstatou totiž je, proč je zobrazení stylizováno. V Egyptě je podstatná čitelnost, tradice a vznešenost – figura (a kompozice) určená k uchování na věčnost musí mít věčné a nenahodilé znaky, které budou jednou pro vždy říkat „toto je člověk, Egyptan, bůh“. Mezopotámské reliéfy se stylizují zprvu ze stejných důvodů, jako v počátcích egyptské nebo jiné neolitické obrazy a reliéfy, později proto, aby daly vyniknout například úpravě vousů a oděvu a dalším dekoracím, tedy odznakům své kultury a moci, jež jsou v příbězích oslavovány.

3.1.2.2 Stylizace, redukce a odkazy mimo obraz

Už v raně křesťanských sarkofágových reliéfech se projevuje důraz na duchovní život zobrazených postav, figury dostávají menší tělo, opouštějí naturalistickou uměřenost a používají přehnaná gesta, ze zvětšené hlavy promlouvá mimika. Velké příběhy jsou vystřídány minimalizovanou sadou figurálních znaků (někdy zasazených do otevřené kompozice, obvykle ale ohraničené například architekturou), které mají (často dost skrytě) poukazovat na události ze starého zákona nebo evangelií. Obdobně vypadají malby v katakombách.⁷

Reliéfy a výmalby domů (a svatyň) prováděli stejní umělci, jací pracovali pro pohany, proto nepřekvapí shodné motivy (dobrý pastýř, ptáci nebo putti na révě, muž mezi heraldickými lvy, orantka) a shodné zpracování, jaké známe z pohanské tvorby. Z helénizovaného blízkého východu ale s křesťanstvím přichází i nový způsob zobrazování. Ten se od 6. století začíná mocně prosazovat v byzantském umění.

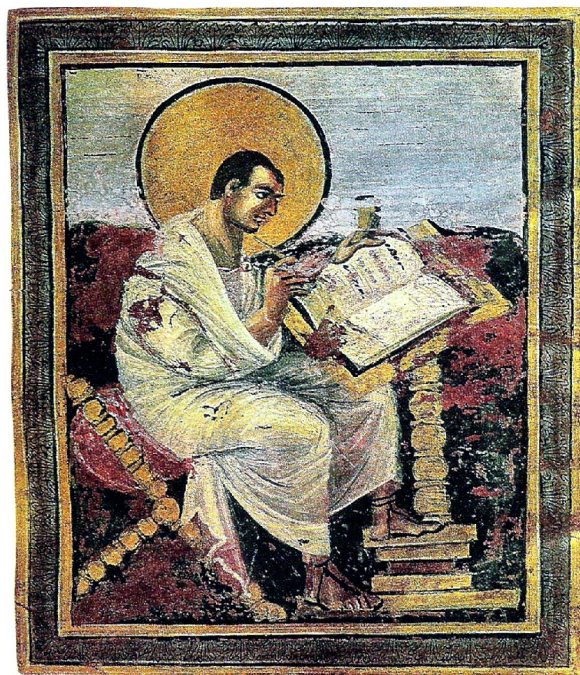
V novém způsobu zobrazování, jež ovládlo Konstantinopolskou výtvarnou scénu, můžeme pozorovat silné mezopotámské kořeny: postavy jsou strnulé, s bohatým ornamentálním detailem, vyznačují se monumentálností a frontálností – a vzhledem ke své božské podstatě jsou

⁷ LASSUS, Jean. *Raně křesťanské a byzantské umění*.

zobrazeny s oběma očima upřenýma vpřed. Tento silně mystizující způsob zobrazování padá v Římě na úrodnou půdu připravenou z helénistického stylu vzešlým racionálním, smyslově redukováním duchovním slohem.

V tomto novém raném slohu prakticky mizí scény se složitějším dějem; fresky nebo mozaiky zpravidla představují stojícího světce (nebo samotného Krista) hypnotizujícího diváka svým pronikavým pohledem, který tu jen s pomocí několika atributů připomíná svůj příběh, v zásadě je ale zástupcem mnohem širší mimoobrazové skutečnosti, skutečnosti božství a boží milosti nad veškerým světem, již tu podtrhuje také důmyslně zvolená barevnost - drahá modř symbolizující nebe nebo zlato představující sluneční záři ideálního rajskeho světa. Prohlédneme-li si interiérovou výzdobu například v baptisteriu ortodoxních v Ravenně, octneme se pod palbou upřených pohledů světců, Krista, apoštolů v zlaté a modré nádheře z nehybného a kanonického nadpozemského světa a vidíme, že všichni nesou nepopíratelné svědectví o nadpřirozeném, ale o to skutečnějším nebeském světě, jehož existenci popisuje Písmo a tato obrazová aglomerace jej stvrzuje. To, co Bible popisuje jako řetězec příčin a následků (zkrátka jako příběh), se zde sceluje v jeden jediný okamžik. Apoštolové se tak například najednou stávají důvěryhodnými svědky Kristova Křtu, momentu, kdy Bůh vyjevil svou vůli a prohlásil Ježíše za vyvoleného, ačkoli i evangelisté o této události věděli jen z doslechu...

Není ovšem pravdou, že by nevznikaly dějové ilustrace a výpravné cykly. Jejich podoba ovšem více odpovídá uzavřeným scénám na menších antických reliéfech, jaké bychom našli na sarkofázích nebo v metopách chrámů. Scény jsou málokdy rozsáhlé, často se omezují řečneme na maximum pěti figur. Bývají vytrženy z prostoru, který je podle orientálního chápání nahrazen jednobarevným symbolickým pozadím. Tam, kde helénistické tradice zbytky prostoru ponechaly, je tento ztvárněn s obrácenou perspektivou a jen v drobných architektonických nebo geologických celcích odrážejících se od zlaté nebo modré plochy. Kompozice jednotlivých scén jsou kopii starších scén se stejným nebo



Svatý Matouš, Cáchy



Svatý Matouš, Remes

podobným námětem. Scény pak zůstávají většinou stále bez pohybu, ztvárněný příběh je záležitostí vzájemné komunikace často symbolických znaků. Na jednotlivých, geometricky jasně vymezených panelech je vidět vzájemná časová vzdálenost.



Svatý Matouš, Lorsch



Svatý Matouš, Kells

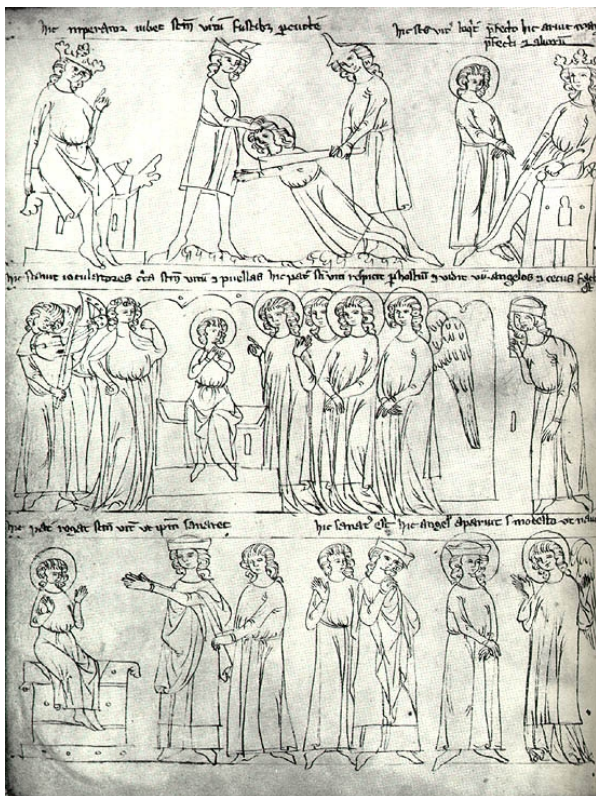
Kde se i nadále objevuje podrobné líčení výpravných celků, jsou iluminované rukopisy. I zde, stejně jako v nástěnné malbě nebo mozaice, se mísí prvky helénistické a orientální, k nimž v irské misii přibývá ještě prvek keltský (který nemá k orientálnímu zobrazování v dekorativním principu daleko). A podobně jako v monumentálním umění se i zde objevují ilustrace jak v samostatných panelech (častěji v kodexech jako doplňky jednotlivých veršů nebo odstavců), tak i jako kontinuální ilustrace (ve svitcích, viz například Jozuův svitek).

Povaha knihy má, co se týče obrazového vyprávění, před monumentálním uměním několik výhod. Předně není tolik oficiální, není na očích úplně každému, a proto je možné dopustit se drobných úletů proti tradici a dobovým zvyklostem. Technika knižní iluminace je navíc mnohem pružnější než reliéf nebo mozaika, koneckonců i než freska, hlavně proto, že je založena samostatně na kresbě teprve následované malbou. Mnohem výrazněji se tu projeví rukopis autora, a to i v případě, že se jedná o přesný opis spojený s přesným kopírováním obrazové části. Tak můžeme srovnat vývoj zpodobení svatého Matouše v evangeliářích: první vzniklo kolem roku 800 v Cáchách a je dokonale poplatné helénistické malbě, druhé z roku 830 z Remeše kopíruje tentýž vzor (patrný v kompozici a attributech, navíc je tu exotická krajina s antickou architekturou). Remešský Matouš se od cášského výrazně liší právě zpracováním: první obraz je dokonalá malba, druhý (možná až příliš) uvolněná kolorovaná kresba. Právě tato uvolněnost ale do jednoduchého příběhu (Matouš píše evangelium) vnáší podstatnou dávku exprese: cášský Matouš rozvážně vepisuje do knihy jakési glyfy, vypadá, že víc myslí než píše, pohled má obrácený k nebi, kde hledá inspiraci. Stejná inspirace se ale u remešského Matouše mění skoro v extázi, divokost kresby se přenáší do evangelistova jednání a – i když autor ponechal stránky knihy prázdné – my doslova cítíme napětí, které světec prožívá, aby zaznamenal vše, co mu přichází na mysl.

Nabízí se srovnání ještě s Lorschským evangeliářem Codex Aureus a evangeliářem z Kellsu: první iluminace

důsledně užívá byzantské postupy, jež jsou zde patrné hlavně ve frontálnosti a schematizované drapérii. Pozoruhodné je, jak byl jednoduchý děj scény (Matouš píše evangelium) rozparcelován na samostatné symboly: hypnotizující Matouš držící pero a knihu, exotická krajina, anděl ukazující v knize, co má být napsáno. Z vypravěčského hlediska je ještě extrémnější keltským vlivem zbarvený příklad z Kellsu, akce tu úplně chybí; Matouš jen sedí proměněn napůl v geometrický ornament a drží v ruce knihu. Ta je zde ovšem zavřená a dost možná je tedy děj již uzavřen, evangelium je hotové.

3.1.2.3 Karikatura a satira



Liber depictus

Stylizace a schematizace s koncem středověku z „vysokého“ umění na dlouho mizí (zařadíme pro naše potřeby například kartografii nebo heraldiku do oblasti průmyslového designu) a je reintegrovaná až v rámci experimentů avantgardy 20. století, která pracuje se záměrnou výpůjčkou z oblasti „nízkého“ umění⁸.

⁸ ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*.

Na její místo nastupuje smyslový realismus, jak bude popsáno níže.

Mezitím se ale především v knižní tvorbě vyvíjí zkratkovitá kresba, jejímž vzorem byla původně nástěnná malba. Iluminace doprovázejí text a vnášejí do popisovaných událostí vizuální představu. Vzhledem k tomu, že vzorem často byla orientalizovaná původně helénistická nástěnná malba podřízená lineárnímu geometrickému schématu, vytváří se i zde originální lineární kresebné schéma především drapérie; tváře a ruce jsou jednoduchými obrysy jen s nejpodstatnějšími detaily – směrem pohledu, polohou prstů. Vnitřní příběh je tedy značně oslaben, stejně jako v monumentální tvorbě, jak bylo popsáno výše; textový doprovod je nutností.

Výjimku tvoří tak zvané *bible chudých*, obrazová vyprávění biblických příběhů určená primárně pro negramotné. Zde se jedná o sekvence obrazů spojené jednotlívým dějem, někdy doprovázená krátkými komentáři nebo i citáty, tedy promluvami, v tak zvaných *mluvících páskách*.

Unikátním obrazovým vyprávěním je krumlovská Liber Depictus, u níž, na rozdíl od většiny jiných kodexů, převažuje obraz nad textem – dá se říct, že text tu doplňuje obraz, nikoli že obraz ilustruje text. Vznik takto rozsáhlého obrazového alba byl zajisté také usnadněn právě stylizací;



Tapiserie z Bayeux

kresba je uvolněná, tvary pružné, ovšem postavy jsou typologicky velmi podobné, stereotypní, zachycené v mírně nakloněném en-face, odlišené jen několika málo atributy. Typy nakreslené ve Velislavově bibli jsou mnohem propracovanější a identifikace (například sv. Václava) je mnohem snazší, i přes rovnocenné užívání atributů, tedy zde hledíme směrem s inklinací ke smyslovému realismu. V obou těchto kodexech se ovšem objevují pouze sakrální motivy, naproti tomu známé Olomoucké horologium a Augustinovo De civitate Dei obsahují zcela civilní, stejně svěže provedené anekdotické kresby hrdého Hildeberta s učněm Everwinem. Ve všech těchto případech je ale užívána stylizace, která je spíše redukcí byzantského stylu známého autorům bezpochyby z nástěnných maleb a mozaik.

Vzhledem k tomu, že se v případě takovýchto iluminací jedná o zobrazení závažných sakrálních témat, může stylizace dojít jen na určitou mez. Objevují se ale

i světské příběhy, jakým je například slavná takzvaná Tapisérie z Bayeux.

Tato 80 metrů dlouhá výšivka zobrazuje metodou kontinuální ilustrace dobrodružství Viléma Dobývatele v podstatě shodným způsobem, jaký známe z Trajánova sloupu, který však s drobnými výjimkami užívá smyslový realismus; její značnou výhodou je ale právě schematizace, která v důsledku způsobuje zjednodušení kompozic a celé vyprávění tak působí přehledně a má větší spád; nadsazená kresba pak celý příběh příjemně oživuje, někdy až gumové postavy vyjadřují akci mnohem svobodněji než strnulé, dokonale propracované figury z Říma. Děj je navíc doplněn upřesňujícími texty, takže tam, kde nemůžeme mít jistotu, je „kreslířské“ řemeslo nahrazeno nápovědou. Zajímavým doplňkem je také tematická dekorace v borduře, jež tvoří podlahu a strop každé scény; mohou tu být zobrazena heraldická zvířata, umně poskládané mrtvoly na bojišti nebo zrovna probíhající polní práce. Ovšem v několika místech scéna přerůstá i do bordury



James Gillray, 1804, L'Assemblée Nationale

a tento věcný detail se pak stává součástí dekorace; často jsou tu střechy budov nebo hroty oštěpů, mezi detaily ale jasně dominuje Halleyova kometa, která tu byla (pravděpodobnými) autorkami zachycena.

Zatímco starověké a středověké stylizace byly podloženy racionální úvahou a prošly také racionální (de)formací, novověké práce tohoto druhu jsou deformovány poněkud expresivně. Jedná se totiž hlavně o karikatury, jejichž cílem je záměrně nadsadit určité vizuální nebo povahové rysy figur za účelem jejich vyzdvižení nebo zesměšnění. Skutečný rozkvět karikatury se ubírá cestou lidových tisků a novinových ilustrací, jejichž obsah přechází od rokokových moralit k politické a sociální satíře v devatenáctém století, což je rovina, na níž se drží dodnes a odkud bývá někdy tvarosloví karikatury vypůjčováno i do komiksového média.

Karikované rysy fungují podobně jako atributy na sakrálních malbách: velké břicho je odznakem požitkáře, zvednutý nos namyšlenec, hluboký dekolt prostopášnice (viz 3.1.4.1 Sémiotika komiksu a komiksové stereotypy). Ať už se podíváme na dílo Thomase Rowlandsona, Jamese Gillraye, George Cruikshanka nebo Thomase Nasta, u každého z těchto zakladatelů moderní karikatury budou typy vždy stejné. Odkazují k nějakému vnějšímu příběhu, vedle typických znaků se ale osobitými rysy hlásí ke konkrétní osobě. Důvod, proč o nich ovšem pojednáváme v této části naší studie, je, že na základě těchto příběhů vnějších budují vnitřní příběh obrazu. Stereotypní rysy v kombinaci s rysy osobními staví určitá očekávání, jež jsou pak v originální scéně vypořádávána k humorné nadsázce. Scéna není odkazem k vnějšímu příběhu, ten je naopak vtahován do příběhu vnitřního.

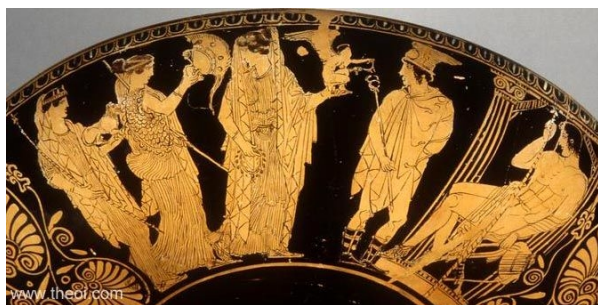
3.1.2.4 Smyslový realismus jako plod a cíl humanismu

Zatímco stylizace je jako dělaná pro různé formy náznaku a spíše burcuje diváka, aby si scénu nebo příběh dotvářel, teprve virtuální skutečnost nám je schopna předložit pastvu pro oči i představivost a odvyprávět scénu do všech podrobností, s důrazem na to či ono.

Umění starověkého Řecka a Říma se od kultur blízkého východu liší především způsobem zobrazování. Zatímco egyptská stylizace je striktním kánonem s jasně definovaným znakovým systémem a mezopotámská je tímtež, jen ve volnějším provedení s větším důrazem na dekoraci a heraldické detaily, objevuje se v řeckém umění trend naprosto opačný. Do popředí zájmu evropských umělců se dostává člověk. V zobrazení najednou nejde tolik o to, co se děje, ale jak se to děje, mimetická rovina nabývá vrchu a nese s sebou novou možnost přenosu prožitku skrze empatii, již může probouzet. Postava na egyptské malbě byla zobrazena dokonale z hlediska koncepčního realismu, na řeckou postavu je aplikován realismus smyslový. Tam, kde egyptská malba nebo socha pomocí ustálených znaků říká „on je dobrý“, tam řecká socha říká, v čem je skutečně dobrý a proč, a proč by koneckonců také dobrý být nemusel.

Z hlediska příběhu, který je v zobrazení vyprávěn, je umírněnost stylizace příčinou úbytku faktických významů (nebo obecně „znakové hustoty“ zobrazení). O to je ovšem znak nesený naturalistickým zpracováním intenzivnější, širší a méně jednoznačný, nabývá na subjektivitě a expresivitě.

Archaické řecké umění užívá mnoho z blízkovýchodních kánonů, ale zřejmě díky politicko-náboženskému systému oblasti se začíná měnit (na rozdíl od umění egyptského, jež si své pevné tvarosloví uchovalo po víc než tři tisíce let). Změny směrem ke smyslovému realismu můžeme pozorovat nejlépe v řeckém sochařství, kde se tzv. kúroi odpoutávají od egyptského kánonu nejprve ztvárněním kolen, později dalších nosných kloubů. Z toporně stojící bytosti s bizarním výrazem v tváři archaického období se během několika stovek let stává uvolněně stojící hošík nebo svalovec s přesvědčivým, někdy až poněkud exaltovaným výrazem helénské baroka. Zatímco archaická figura je jen znakem (představujícím často boha Apollóna), socha z klasického nebo helénistického období je již bezmála zkamenělým lidským tělem (ať už božským nebo lidským). I když je postava stále spíše racionální konstrukcí než portrétem, oplývá již smyslovou krásou, pohybem, pružností; ve tváři má emoce.



Paridův soud, klasické Řecko



Paridův soud, Antiochea

Tento moment je z hlediska vyprávění příběhu velice důležitý. Představíme-li si Paridův soud zobrazený na archaické nebo klasické váze, uvidíme jen čtveřici směšných figurek, z nichž jedna má jablko. Toto zobrazení nám jen připomene báji, kterou jsme již slyšeli a známe, jak dopadne. Na klasickém kylixu vidíme všechny tři ženy, z nichž měl Paris vybrat tu nejkrásnější, ale jen těžko s ním můžeme jakkoli spolupracovat, protože autor vázové malby vložil veškeré úsilí do představení znaků bohyň a jejich šatů. Naproti tomu o dvě stě let mladší mozaika z Antiochie přímo vyzývá, abychom sami posoudili, která z bohyň je nejkrásnější, a to díky smyslovému realismu. Jistě bychom našli i další případy, kdy bude příběh vyprávěn tímto způsobem pro diváka zajímavější i za cenu toho, že bude mít (kvůli degradaci důrazu na ustálené znaky) větší práci s identifikací té které postavy – dokonce je možné, že divák jako první přečte drama

obrazu a až na druhém místě mu přisoudí celý příběh, jehož je výjev reprezentativní částí.

Typickou technikou pro vyprávění příběhů, které měly přetrvat věky, byl ale reliéf, ať již pohlédneme zpět do Egypta, Mezopotámie nebo starověkých evropských států. Nepřekvapí, že zde nalezneme četné analogie, přeci jen už z povahy věci musí mít tato díla něco společného. Tato technika neumožňuje zachytit nikterak hluboký prostor; egyptané ani mezopotámští umělci o toto neusilovali, nicméně v pozdních řeckých nebo římských malbách se se smyslově konstruovanou perspektivou a iluzí prostoru setkáváme. Reliéf se navíc objevuje v pásu, což je podmíněno tím, že se často stává dekorací architektury – v Řecku nalezneme vysoké reliéfy v tympanonech nízkých chrámových štítů, nižší v metopách nebo na vlysech, které obkružují celou budovu. Z toho plyne, že figury mohou jen těžko být zobrazeny v zákrytu, spíše má každý objekt své dané místo a na starších reliéfech přichází s ostatními jen do minimálního kontaktu. Vidíme, že reliéfy pozdního starověku jsou vlastně jen naturalisticky propracované variace na schématická zobrazení ze starších dob, provedené s podobnou čistotou a srozumitelností v kompozici.

Scéna má proto zpravidla jednoduché téma, ať je reliéf jakkoli dlouhý – za příklad uveďme nejrůznější bitvy (amazonomachie nebo gigantomachie) v Řecku nebo průvody (na Ara Pacis nebo triumfálních obloucích) v Římě. V těchto případech se jedná vlastně o jednoduché ilustrace s několika základními vztahy mezi figurami, s několika gesty a výrazy tváří; scéna bývá snadno pochopitelná, i když se v jejím



Skopas, Amazonomachie



Giotto, Smrt a nanebevstoupení sv. Františka
rámci může současně odehrávat několik dějů souvisejících s ilustrovaným tématem.

3.1.2.5 Přínosy smyslového realismu

Do všech antických artefaktů vnáší smyslový přístup především emoční rovnu. Cítíme napětí v bitvě, vnímáme krásu bohyně, litujeme umírajícího kelta. Necháváme se unést iluzí materiálů na nástěnné malbě, podléháme touze vyhlédnout z namalovaného okna do krajiny.

S nástupem křesťanství ale cesta smyslového realismu ustupuje racionálním schémátům, která jsou vhodnější pro přenos duchovních témat a kanonických příběhů. Ta si z narativních prostředků nechávají jen velmi málo, soustředí se na monumentalitu a expresivní roli barvy a prostoru, který osídlují.

Za skutečného mistra, jenž v malířství probudil moderní narativní postupy, je považován až Giotto. Ač žák Cimabua, mistra byzantského způsobu malby, dokázal tento malíř radikálně proměnit tvář italského gotického malířství a vytvořit první vlnu nadcházející renesance.

Koncem 13. století provádí Giotto freskovou výzdobu horního kostela sv. Františka v Assisi a předvádí do té doby

nevídané výjevy. Není zde prostor dopodrobna analyzovat všechny panely jeho freskové kompozice, uvedme tedy jen to nejpodstatnější: Giotto na místo frontálně představených figur buduje sice jakousi jevištní perspektivu, kdy všechny postavy stojí tak, aby si divák uchoval o scéně přehled, nicméně neváhá figury namalovat i zády k divákovi. Tento drobný detail ale s představenou scénou dělá neskutečnou věc, výjev, který by byl dříve předestřený a nabídnutý přímo divákovi, je teď uzavřen mezi v něm jednající postavy. Nabývá tak na neskutečné autenticitě, stupňuje se také jeho atmosféra; divák není nucen nechat se ohromit božskostí figur, ale má možnost procítit, prožít scénu jako skutečnou. Zobrazené postavy například na panelu Smrt a Nanebevstoupení sv. Františka navíc svými gesty a mimikou vyjadřují prudké emoce, jejichž uvěřitelnost Giotto ještě posiluje silným podtržením tělesnosti postav – sice jsou zahaleny



Giotto, Kristus mezi učenci



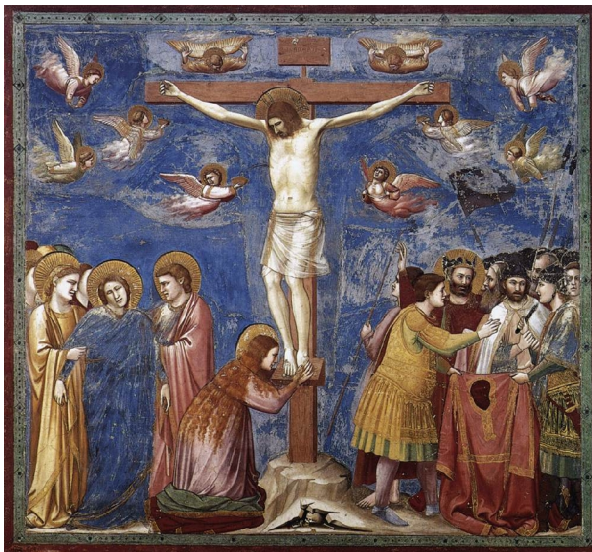
Giotto, Vraždní neviňátek



Masaccio, Peníz daně

v rouchách a hábitech, jejich drapérie ale už není byzantským lineárním schématem, ale skutečnou měkkou látkou – a ta svými záhyby ukazuje tělesnou stavbu: páteř a kolena sedících, hýždě a kotníky klečících, ramena a lokty truchlících.

Již na některých panelech z horního kostela v Assisi se objevuje optický prostor (Sen sv. Řehoře), postavy do něj ale stále nezapadají tak dobře, jak se to Giottovi podařilo vyjádřit o dvě desetiletí později na freskách z dolního kostela v Assisi. V Představení Krista nebo v Kristu mezi učenci jsou interiéry zobrazeny s využitím opticky konstruované centrální perspektivy a svými představenými sloupy do sebe začleňují vnitřní výjev podobným



Giotto, Ukřižování

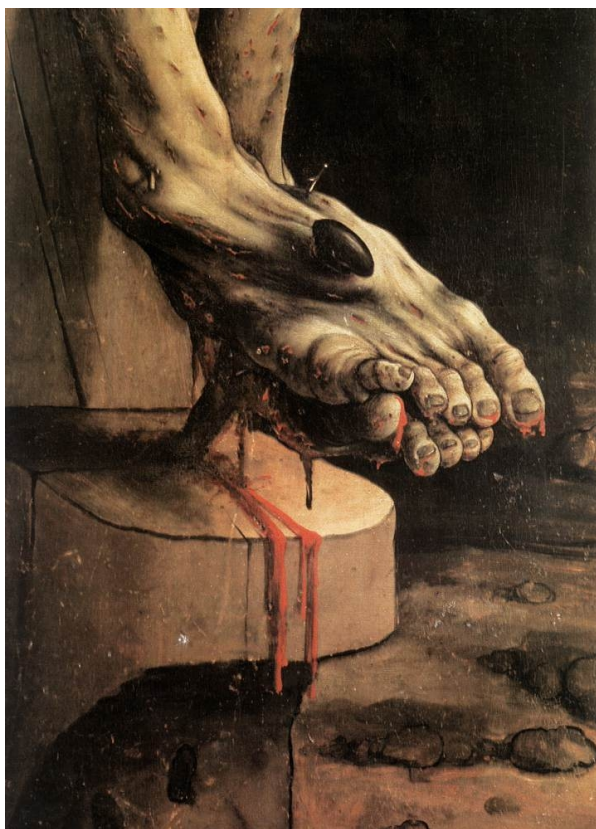
způsobem, jakým zády stojící figury dříve uzavřely figurální scénu. Emocemi v tvářích postav Giotto umírněně šetří, o to více pak vyniknou drobné záchvěvy citů například v tváři Marie vztahující ruku ke svému dítěti. Citové orgie pak naopak nechá plně propuknout ve Vraždění nevinátek, kde otevřeně zobrazuje násilí páchané na dětech, prudké zoufalství a bolest jejich matek, ale opět v drobném detailu také krutost nebo naopak soucit a odpor v tvářích vojáků vykonávajících Herodův krutý příkaz.

Posledním z větších Giottoových prvenství z hlediska vyprávění bylo zobrazení dynamiky postav – ta se nejvíc projevila v Padovské Areně, kde se nad scénami Ukřižování a Oplakávání prohánějí truchlíci andělé, kteří divoce křížují modrou oblohu. K jejich dynamičnosti přispívají dva podstatné momenty: jednak je to jejich jakoby pohybem rozpuštěné tělo, jehož dolní část v letu splývá s oblohou, jednak úhly, v jakých se těla na obloze nacházejí. I když je Giottovo prostorové uchopení těl ještě poněkud krkolomné (víme, že divy na tomto poli dokázal až Mantegna a Piero), andělé létají hlavou dolů, zády, stoupají, klesají, míří v prostoru k divákovi nebo naopak od něj. Oproti již sice rozpohybovaným, nicméně stále v bočním pohledu zachyceným postavám, je volný pohyb andělů dynamickou bombou.

Až na začátku 15. století pokračuje v Giottem otevřené cestě rané renesanční Masaccio. Jeho malby ukazují, že byl dobře

obeznámen s Brunelleschiho objevy v oblasti vědecké lineární perspektivy, kterou dovedně uplatnil především v pohledové malbě Sv. Trojice ve florentské Santa Maria Novella nebo ve freskách ze života sv. Petra v Cappella Brancacci, obzvláště v dynamické scéně Sv. Petr léčí nemocné svým stínem, a tak se při pohledu na jeho fresky můžeme těšit skutečně uvěřitelnému prostoru a - díky jeho talentu - také uvěřitelným postavám.

Ty jsou, na rozdíl od Giottových, namalovány s mnohem větší anatomicou přesností a větším důrazem na detail, který v Masacciově malbě nese veškeré komunikační a narativní poselství. I když Giottovy figury vyjadřovaly emocionální pohnutí, jen málokdy mezi sebou komunikovaly. U Masaccia je tomu naopak: jak v Životě sv. Petra, tak v Penízu daně se pomocí směřování pohledů, detailů očí a gest rukou odehrávají bohaté a čitelné hovory. Masaccio tak ukazuje, že k rozvinutí narativní gestiky není zapotřebí frontálnosti starověkých ramen nebo středověkých celých postav, ale že i zády otočená postava nemusí být pouhou stafáží uzavírající scénu zvenci.



Matthias Grünewald, Isenheimský oltář, detail



Ukřižování v basilice St. Sabina all Aventino

Dovedně namalované gesto funguje stejně dobře, ať je postava čelem, bokem nebo zády.

Zatímco italské umění šlo touto cestou racionálního bádání v následování několika vybraných antických vzorů, evropské postupovalo stejným směrem, ovšem nové objevy v zobrazování se nesly v duchu smyslovém. Tam, kde na italské malbě sedí anatomicky propracovaná madona s téměř lidsky vypadajícím dítětem, tam na zaalpské malbě sedí dívka s germánskými rysy a podivnou zmenšeninou člověka na klíně. Italská madona je ovšem oděna do neurčitě antického roucha, zatímco evropská má na sobě brokátový přehoz, ve vlasech s módním účesem dokonale tepanou zlatou korunku a sedí u okna svého domu s výhledem na tržiště holandského města 15. století.

Povaha materiálně založené společnosti severofrancouzského a nizozemského regionu udávala výtvarnému umění směr, který diktoval perfektní okázalé zpracování materiálních hodnot zobrazených věcí. Zřejmě historické kořeny těchto regionů stojí za oblibou dekorativnosti a samozřejmě hodnotové preference objednavatelů uměleckých děl stojí za výtvarnými aspekty, na něž se museli řemeslníci malíři a sochaři soustředit.

Hlavním proudem, který se ve Francii a Burgundách a lucemburským exportem také v Čechách pod názvem *krásný sloh* objevil, byla tak zvaná *mezinárodní gotika*. Tento sloh se vyznačoval až puntičkářským důrazem na detail - ať už ve figurativně-narativní poloze nebo v abstraktní rovině dekoru. To, na co umělci tohoto slohu kladli důraz, nemělo nic společného



Langetti, Ukřižování s Máří Magdalenou

s vyprávěným příběhem, ale s delikátním vnímáním a pojetím světa vladařů a dvořanů. Sloh se ale dál vyvíjel k tak zvanému *nizozemskému měšťanskému realismu*, v němž zůstal důraz na detail, dvorští objednavatelé se ale vyměnili za bohaté kupce a mistry řemeslných cechů a spolu s nimi se důraz na líbeznost a vytříbenost změnil ve smyslovou analýzu tvarů, materiálů a jejich fyzikálních vlastností.

Z hlediska vyprávění příběhů má tato proměna velký dopad, neboť se tímto způsobem do zobrazených událostí dostal skutečný svět, důvěrně známé prostředí a předměty, na které jsme zvyklí sahat.

Spatřit románskou Marii s Ježíškem může sice způsobit hluboký mystický prožitek, humanistický soucit a pocit sounáležitosti si ale zaneprázdněný kupec vyvolá spíš vizuálně podpořenou představou, že by Marie mohla být třeba jeho sestřenice.



Simone Vouet, Ukřižování

Tam, kde se italský intelektuál kochal správností délky končetin, jejich napojení v kloubech a uměřenou velikostí hlavy, tj. tím, jak je správně zobrazena pravda *uvnitř* lidského těla, tam se nizozemský kupec obdivoval *povrchu* věcí, s nimiž se denně setkával a důvěrně je díky svým očím, sluchu, chuti, čichu a hmatu znal. Brzy mělo dojít ke sblížení obou těchto přístupů. Jak jižní, tak severní větev nakonec skončila s technicky dokonalým smyslovým zpracováním děl stojícím na základě studia anatomie a geometrické konstrukce prostoru podpořené efekty jako šerosvit nebo vzdušná perspektiva.

3.1.2.6 Setkání smyslového realismu s expresí a racionalitou

Novověké umění využívá vypravěčské postupy nalezené ve starších obdobích, od pravěku po středověk; tyto postupy ale formálně zdokonaluje – tam, kde je potřeba klást důraz na smyslový detail, objevuje se dokonalá naturalistická nápodoba, kde je potřeba citové atmosféry, objevuje se koloristická dokonalost, kde je potřeba monumentálnosti, objeví se klasicismus. To, co bylo ve starších obdobích hlavními dobovými trendy, stává se střípky na paletě vyjadřovacích možností.

Je pochopitelně velké množství možností, jak jeden stejný příběh vyprávět – dokládají to například nesčetná zpracování nejruznějších sakrálních témat. Tak třeba první křicifixy byly abstraktním připomenutím pokojné Kristovy oběti (Bazilika Sta. Sabina all'Aventino v Římě), ovšem už Cimabue zobrazuje očividně

mrtvolu se zraněními a naprosto děsivé utrpení už najdeme na gotických křicifixech; jmenujme třeba Ukřižování z Grűnewaldových rukou; naproti tomu na renesančních křicifixech můžeme najít Ježíše trpícího spíše duchovně a s jistou noblesou, ať již pohlédneme na malby Perugina nebo Fra Angelica. V baroku si už pak ale můžeme vybrat mezi bezvýhodně tragickým ztvárněním tématu od Langettiho, povzneseným Kristem dlícím bezpochyby už v jiném světě od Ribery nebo dokonce hrdinsky vytrženým Ježíšem od Rubense či svalnatým modelem od Voueta. A takto bychom mohli pokračovat.

Volba techniky nebyla vždy v rukou umělce, v dávných dobách musel (a jelikož nevěděl, že by mohl jinak, tak také chtěl) užívat prostředky své doby. Jakmile ale renesance dovršila návrat k smyslovému realismu (s důrazem na racionální, expresivní, dekorativní nebo smyslovou složku⁹), bylo umělcům umožněno (více méně) volit prostředky a bylo věcí jejich odvahy



Caravaggio, Večeře v Emauzech

9 BLÁHA, Jaroslav, ŠAMŠULA, Pavel. *Průvodce výtvarným uměním III.*

(a tolerance zadavatele zakázky), nakolik kreativní a v jakém směru ohromující zpracování námětu bude. Jak se můžeme přesvědčit na předchozích ukázkách, každé z těchto zpracování akcentuje jinou polohu příběhu „Ježíš trpí na kříži“.

Jen jedno už umělci nemuseli řešit – srozumitelnost základního poselství. Kvalitní schematizace je podmínkou čitelnosti a umožňuje široké možnosti uplatnění projekce konotací diváka. Na cestě k smyslovému realismu narůstají možnosti narace, ovšem na úkor čitelnosti všech hypotetických možností výkladu. Co má být v příběhu akcentováno zprvu dál zůstává otázkou doby a konvencí, míra a kvalita akcentu ale odvisí od konkrétního autora.

Smyslový realismus může tedy výrazně oživit scénu, jež by jinak působila velmi suše a bez jakési nápovědy k jejímu obsahu by její zachycení mohlo být zcela plané, zároveň ale může napovědět emoční náboj a jinak tajemný námět posvětit jeho účelu a nasměrovat diváka k jeho čtení.

Takovouto scénou je například Navštívení Panny Marie, které začátkem 16. století mistrovsky namaloval Jacopo Pontormo. Příběh scény by se dal popsat jako „Marie navštívila sv. Alžbětu“, zobrazena je tu Marie objímající starší Alžbětu a s nimi další dvě postavy, zřejmě doprovod Marie nebo obou žen, tedy zobrazení říká „sešly se čtyři ženy“. Co je tu typické pro Pontorma, je lokální barevnost; v ní bohaté drapérie vytvářejí živou monumentální hmotu korunovanou hlavami čtyř žen – a zde se odehrává příznačné Pontormovo kouzlo. Malíř tu rozehrává typický kolotoč jímavých pohledů plných emocí. Jádrem zobrazeného příběhu jsou hluboké city, které byly motivací návštěvy Panny Marie a které se zračí v jejích očích, stejně jako v očích Alžběty. Sounáležitost s těmito city se ale zračí i v tvářích dalších dvou žen, nacházíme ji v drobných detailech mimiky – tvaru očí, obočí, úst. Upřeným pohledem tyto pocity nabízejí divákům obrazu, stejně jako kdysi starověcí i středověcí bozi a světci nabízeli svou monumentální nadlidskost. Způsob zpracování v kombinaci s kompozičním prvkem určují, co si divák má z plátna odnést. Tam, kde by jinak bylo jen setkání čtyř žen, se díky upovídánému smyslovému realismu



Jacopo Pontormo, Navštívení Panny Marie

objevuje cituplné shledání dvou žen otevřené k divákovi dvěma svědkyněmi.

Triky s vizualitou se později stávají oblíbeným výtvarným prostředkem. Baroko je mnohem sugestivnější než předchozí období a své sugestivní metody ve vyprávění bohatě využívá. Jmenujme podobný efekt, jako bylo Pontormovo hypnotizování očima, zobrazování půlfigur nebo třičtvrtěfigur – tímto trikem malíř dostává diváka mnohem blíž k ději scény, tak říkajíc na dosah. Absence distance způsobuje mnohem intenzivnější vnímání děje, jeho napětí a podstatných detailů, které kompozice ukazuje. Dalo by se říct, že tento postup má blízko k dnešnímu filmovému detailu, ať již v rychlém střihu (jako na překvapivě akčním Abbiatiho Zvěstování) nebo v dlouhém záběru (jako na Rembrandtových psychologicky analyzujících autoportrétech). K tomu můžeme připočít i *chiaroscuro*, jež tento efekt ještě násobí, a četné triky patrné například v Caravaggiově tvorbě, jimiž takto přiblížené a zdůrazněné děje jakoby vystupují *ven z obrazu*, do diváckého prostoru. Uvedme napřaženou ruku, košík s ovocem na kraji stolu nebo košili pod dírou v lokti na Večeři v Emauzech. Tento způsob nahrazuje imaginární paprsek



Caspar David Friedrich, Útesy na Rujáně

pohledu směřující ven z plátna skutečným předmětem.

Pomiňme prozatím pohyb, jímž se budeme zabývat níže. Připomeňme ještě, že umění od úpěnlivé sugestivnosti ještě ustoupilo například v období klasicismu a romantismu, kdy smyslový realismus ovládla exaltovaná gesta a monumentální znaky; jim ale vděčíme za novinku, kterou nejdříve užil Caspar David Friedrich. V závěsné malbě snad poprvé vyklonil průmětnu z její svislé polohy: Díky tomu se můžeme těšit závratí v Útesech na Rujáně nebo se nechávat drtit romantikou měsíce v Páru sledujícím měsíc či pustou monumentalitou Skal. Důmyslné pohledy bychom jistě našli bohatě zastoupené také v barokní malbě, tam ovšem mají úlohu trompe l'oeil na různě nakloněných površích, a tak náklon

3.1.3 Kompozice obrazového pole

Barokem či dynamickou polohou manýrismu počínaje, originální kompozice si usurpuje stále větší podíl na úspěchu výtvarného díla. Tam, kde ve starších dobách byly odchylky od symetrického pyramidálního uspořádání jen vítaným nadýchnutím čerstvého vzduchu, nastupuje

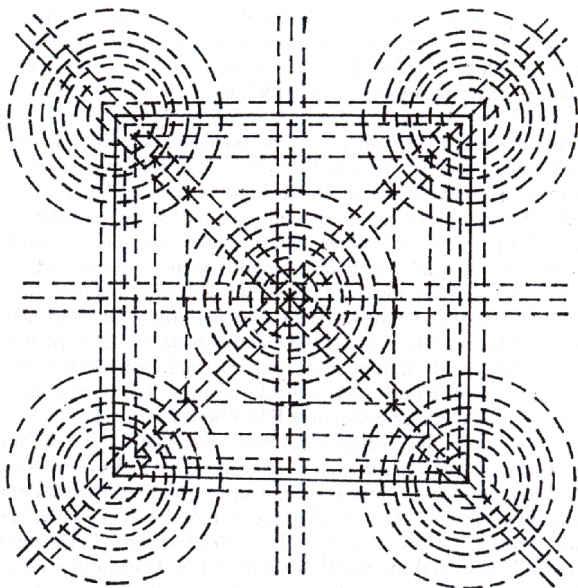
průmětny má nesoulad v poloze diváka a pomalovaného povrchu vyrovnat. U Friedricha nás má z rovnováhy vyvést. Pohled v nás vzbuzuje pocit malosti, nadhled nám dává pocit velikosti, ovšem s oběma těmito pocity se mohou pojít efektní závratě. Nezvyklé úhly pohledu pak najdeme ještě hojně u Degase, kde jsou snad důkazem jeho nekompromisního zaměření na objekt, bravurně jich užívá filmový průmysl a pochopitelně obrazové vyprávění, ať již ilustrace populární literatury nebo komiks.

V trendu, kdy se malby snaží divákovi vnutit svou „skutečnost“ zdařile pokračuje umění od konce 19. století, kdy impresionisté předhodili divákům samotný proces vidění, zatímco jejich kolegové hledali poučení u Japonců a fotografů. Degas by opět mohl posloužit za příklad. Právě technika změnila přístup k smyslovému realismu – na jednu stranu učinila malířství ve snahách po smyslové dokonalosti zbytečným, na druhou stranu mu ukázala cestu jiným směrem. A nad to se stala výzvou, kterou mohlo naturalistické malířství vyslyšet a techniku překonat právě důmyslným dávkováním exprese a racionality do jejího čistě smyslového postupu, jako to v 60. letech udělali Estes, Monory nebo Richter.



Edgar Degas, Place de la Concorde

nyní potřeba ne jen čistého vzduchu, ale přinejmenším rozechvělého vánku, v nejlepším pak prudké vichřice.



Skrytý strukturní rámec vizuálního pole

Psychologie vnímání definuje pojem *skrytého strukturního plánu vizuálního pole*¹⁰. Tento se podle Arnheima¹¹ konstituuje na základě střetu dvou principů – karteziánského a kosmického. Zatímco první je založen na naší pozemskosti, vědomí protikladu nahore a dole a zemské tíže, rozdílu vlevo a vpravo, druhý odvisí od naší sounáležitosti s vesmírem, kde vše je jedno a jedno je vše, kde vždy je centrum a okolo nedozírná rozprostraněnost. Tento strukturní rámec má tedy střed (jakožto své jádro), má horizontálu a má vertikálu, které se ve středu kříží. Mimo to, že je plán rozdělen na nahore a dole a vlevo a vpravo, je dělen také diagonálami.

Podle Arnheima v tomto plánu platí zásady jak karteziánské tak kosmické – objekty v kompozici mají vlastní kosmickou přitažlivost (gravitaci), sami jí také podléhají (podle své velikosti a velikosti okolních objektů, respektive jejich optické tíži), zároveň ale podléhají pozemské gravitaci, jsou přitahovány dolů nebo naopak mají tendenci se vznášet vzhůru. Do toho ještě ale vstupuje třetí princip, který bychom mohli nazvat časovým. Ten odvisí zřejmě od naší gramotnosti a zakódované zvyklosti číst zleva doprava. Pak vlevo vnímáme jako časově předcházející a méně důležité než vpravo,

¹⁰ KULKA, Jiří. *Psychologie umění*.

¹¹ HLAVÁČEK, Josef. *Kompozice podle Rudolfa Arnheima*.

jež pro nás zaujímá mnohem aktuálnější místo.

Co se týče přímek a úseček, horizontála evokuje klid, vertikála se vzpouzí přitažlivosti nebo jí podléhá. Diagonála stoupá nebo klesá podle toho, sledujeme-li ji shora nebo zdola. Všechny linie jsme schopni vnímat jako vektory, zalomená přímka (tedy dvě polopřímky) znamenají, že v jednom bodě zapůsobila síla, která ji donutila změnit směr. Křivka je mnohem dynamičtější, protože síle podléhá (nebo jí sama vyvíjí) stále. Opět záleží na její orientaci v strukturním plánu, jak její sílu vnímáme. Křivka může mít jak začátek, tak konec, může ale také náležet ke gravitačnímu bodu, jehož je potenciální orbitou.



Pieter Breughel starší, Slepý vede slepé

3.1.3.1 Pohyb

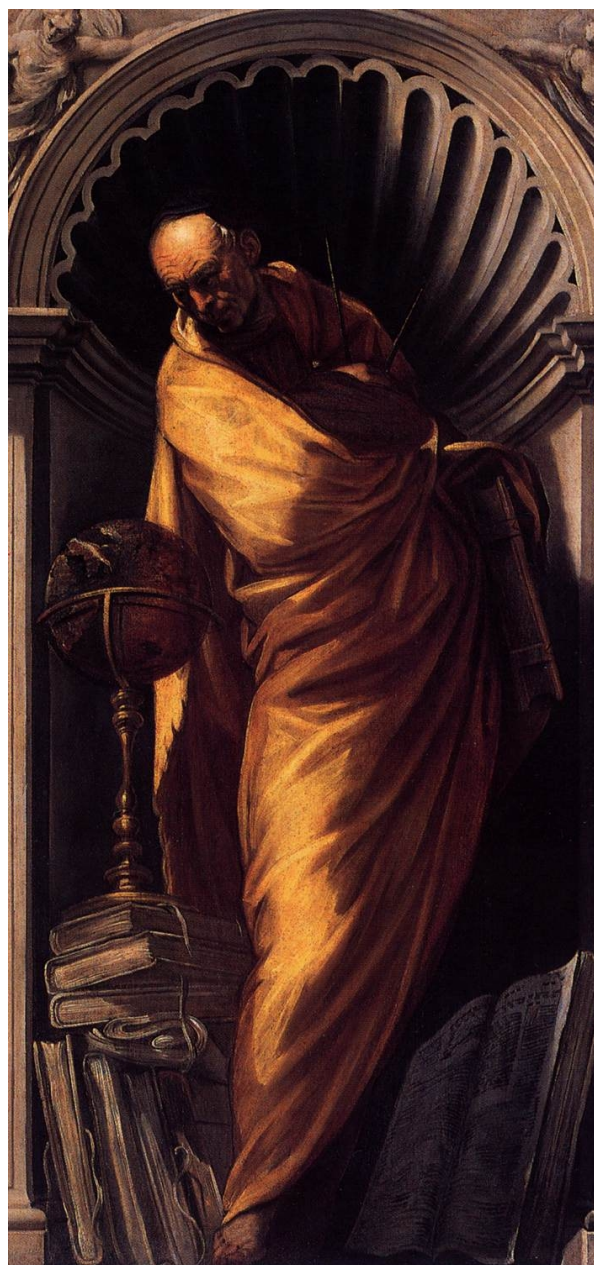
Z předchozích odstavců plyne, že v rámci vnitřního příběhu obrazu je znázornění pohybu především doménou *lineární* kompozice, neboť linie vystupuje v roli vektoru. Zrovna tak ale může dojem pohybu podpořit kompozice barevná, jak ukazují Delaunayovy nebo Kupkovy malby (v nich se ale lineární a barevné prvky pohybu kumulují).

Pohyb tedy může být znázorněn (nebo jeho dojem probuzen) vnitřní dynamikou figur. Druhou cestu může zastupovat *rytmus* – barevné (i zcela statické) prvky kompozice mohou vytvářet rytmus díky svému řazení. Body nebo plochy řazené v linii umožňují postupné centrace ve směru pohybu. Velké množství centrací budí dojem rušnosti a tedy pohybu, jak si můžeme ověřit například v linii na antických reliéfech nebo v celé ploše na Boschových nebo Breughelových plátnech.

Obě metody jsou často propojovány, podívejme se na několik příkladů z historie.

Breughel v malbě Podobenství o slepých, slepý vede slepé, využívá horizontu jakožto stabilní rovnovážné základny; od něj klesá k dolnímu kraji plátna rovina, po níž se pohybují postavy a jež je stabilní základnou také pro stavby, vertikály v pozadí. Rovinu jako klesající křivka (vedoucí ke „špatnému konci“) brázdí strouha. Postavy se pohybují zleva doprava; první tvoří vyrovnanou vertikálu, další čtyři postavy představují rytmicky se naklánějící úsečku, každá další je méně a méně vyvážená, až rytmus nakonec uzavírá šestá úsečka ležící již horizontálně. Mimo to, že je pád slepců ilustrován znakově, opakuje se schéma také v lineární kompozici obrazu.

Tento způsob kompozice, nazvěme jej vějířovým, můžeme vidět i na plátnech se zcela odlišnou dynamikou. Uvedme Tintorettova Filosofova – postavu stojící v nice s glóblem a knihami coby atributy; nevyvíjí žádnou fyzickou činnost, jen se nahýbá nad glóbus. Z jeho pravé ruky, držící snad kružidlo, vychází vějířovitý pohyb, který je dynamizován kanelurou lasturové konchy niky, velkou plochou se uklidňuje v prostoru mezi hlavou a glóblem a pak pokračuje v záhybech roucha, kde se tento kompoziční moment nakonec uzavírá objektem knihy. Toto zdynamizované prostředí prudce kontrastuje s uklidněnou plochou, jejímž úkolem je znázornit mužovu psychickou aktivitu.



Tintoretto, Filosof



Pieter Pauwel Rubens, Bitva Amazonek

Vějířový rytmus najdeme samozřejmě i na Rubensových plátnech, například na alegorii Následky války (v podstatě ve stejném provedení jako u Breughela), ale i na malbě Bitva Amazonek. Zde jej však Rubens kombinuje s dalším mocným kompozičním prvkem, pro baroko a jeho tvorbu obzvláště typickou spirálou. Ta se začíná vlevo, kde vojáci najíždějí na mostní oblouk, po němž se stáčí v pravé straně obrazu a zavíjí se pod mostem, kde do vln padá nahá postava s koněm. Vlastností této spirály je právě fragmentace na barevné skvrny, jež vytvářejí zběsilý

rytmus podpořený ještě tím, že tyto plochy - bojující těla - jsou samy dynamickými křivkami, které tu mezi sebou rozehrávají zvláštní pohyb.

Spirálová kompozice může fungovat i v prostoru (a zpětně být odtud převedena do plochy), jak ukazuje Giambolognova spirálovitá kompozice Únos Sabine. Příběh scény by mohl znít „Říman přes odpor starce unáší vzpouzející se Sabinku“. Bologna se rozhodl využít módního dynamického prvku *figura serpentinata* a uplatnit jej nikoli jen na jednu figuru, ale



Giambologna, Únos Sabine

celou jejich skupinu. To, že skupinu komponoval vertikálně, mu umožnilo dosáhnout několika důležitých efektů: za prvé jeho figura serpentinata nepůsobí nepřírodně, neprotiví se smyslovému realismu nelidským zkroucením trupu a kloubů; dynamická spirála se rozkládá po celé vertikální kompozici a pojímá do sebe jak skrčeného starce kryjícího se rukou, tak jej překračujícího Římana a jím drženou Sabinku. Za druhé mohl rozmístěním figur jasně a jednoduše podpořit děj: stařec se nachází na dně kompozice, je připoután k zemi, k níž se ještě sklání a od všeho, co se odehrává nad ním, se ohrazuje rukou; to, že se tím směrem dívá, ještě podporuje jeho distanci. Říman starce překračuje, jako by tam ani nebyl, a svou pravou nohou zakládá pravotočivou spirálu. Tímto momentem je uzavřena část příběhu o překonání odporu starých Sabinů, Říman je již v tento moment vítězem. Stojí vzpřímeně a zároveň drží i chytá Sabinku. Její vyvýšení a zvednutá paže vyjadřují její snahu odpoutat se od země, sílu, kterou překonává zemskou přitažlivost; musí ale bojovat i proti síle Římana a ten ji objímá tak pevně, že nemá k žádnému odporu šanci. Sabinčina levá ruka se zoufale snaží zachytit něčeho nad ní, kdežto pravá se jakoby štitivě (nebo bezmocně) odtahuje od únosce a vytváří kontrast k ruce kryjícího se starce. Tím Bologna napětí mezi zašlápnutým starcem a zdvihanou Sabinkou, stejně jako kontinuitu spirály, ještě podporuje. Další výhodou Giambolognova zpracování námětu je, že z žádného úhlu pohledu nemá socha hluché (rozuměj statické) místo; dokonce sledování pohybu, jednotlivých momentů příběhu od překročení starce až po Sabinčino bezmocné gesto, nás nutí sochu obcházet a vnímat každý úhel a každý detail tohoto vertikálního zápolení.

V prostoru pochopitelně funguje i dynamika křivky. Vezměme za příklad pohyb vrhu, který vyžaduje maximální rychlost a prudkost. Vzpomeneme si na torzo řeckého Diskobola, figury zachycené zřejmě při vrhu diskem (záměrně uvádím, že zřejmě, protože existují různé výklady popisu originálu sochy od Luciana Samosatského, jenž píše, že se socha dívá na diskofora/diskoforos, což je nosič disku; běžně se předpokládá, že diskoforem je diskobolova ruka, zrovna

tak se ale diskobolos může dívat na toho, kdo mu disk do ruky podává, tedy není zachycen při vrhu, ale při přípravě¹²); pakliže je diskobolos zachycen při vrhu, jedná se o složitou abstrakci série pohybů, jež vrhač disku vykoná během několikasekundového procesu. Ze sochy ale nevnímáme pohyb ani napětí, spíše soustředění a klid. Naproti tomu Berniniho David se ještě ani nedostal k nápřahu, teprve vložil kámen do praku. Už ale vnímáme hluboké soustředění, rty sevřené mezi zuby, svráštěné čelo, oči míří na cíl. Postava je navíc celá vykloněná z rovnováhy, čímž nás Bernini nutí vnímat (tedy spíše sami sobě vsugerovat – o to je pocit silnější) sílu, kterou David tento náklon vyrovnává a kterou za moment ještě překoná a vloží ji do vrhu kamenem.

Z dalších fines, kterými je možné v kompozici znázornit pohyb, jsou tak zvané *pohybové křivky* nebo *linie*. Tyto patří především do tvarosloví komiksu (viz níže), najdeme je ale přímo zobrazené (či spíše jen nedbale maskované) ve zmíněné Bitvě Amazonek (ve vlně vpravo dole) nebo v četných Tintoretových pracích. Tuto roli mají například paprsky světla vycházející ze svatého Marka zachraňujícího Saracéna z vraku lodi, udávající směr pohybu Saracénova těla nahoru. Zajímavé je také



Tintoretto, Sv. Marek zachraňuje Saracéna

12 LAHANAS, Michael. *The Discobolos*. [online]



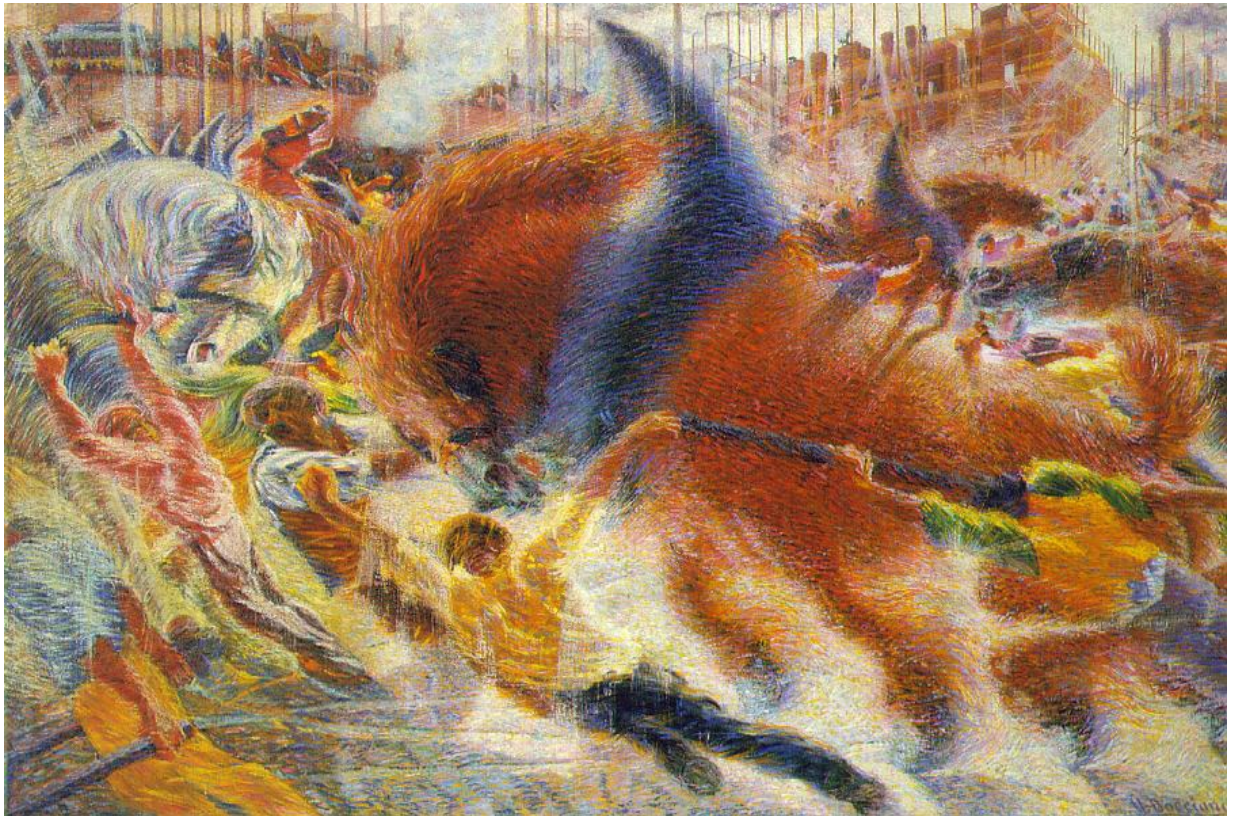
Giacomo Balla, Rychlost automobilu

sledovat konfigurace ostatních linií, zejména protiváhu „šipce“ paprsků nahoře: těla dvou námořníků v člunu se vyklánějí tak, že zrcadlí horní útvar, vytvářejí tak protipohyb směrem dolů a tím mimo jiné posilují vektor vedoucí vzhůru proti gravitaci.

Zabýváme-li se pohybem, není možné nevšimnout si také futurismu, směru, který se přímo na zobrazení tohoto fenoménu soustředil. Zde se nejčastěji mísí zobrazení pohybových linií a zachycení rytmu pohybu objektu.

U Balla nebo Russola vidíme časté rytmické opakování určitých částí objektu nebo celých prostorových konfigurací, jako na Rychlosti automobilu. Když si ale vybírá k zachycení pohybu děvčátka divizionistickou metodu, dochází nejen k rytmickému opakování, ale díky zprůsvitnění objektu okoukaném z Mareyových chronofotografií a jeho multiplikaci v linii pohybu také k zachycení pohybové linie. Toto je vidět i na Boccioniho Povstání ulice, kde jsou skutečně pointilistické skvrny protaženy do pohybových linek. Je dobré též podotknout, že Boccioni později ve své tvorbě dospěl k zobrazování figur skrze objektivizaci pohybových linií, jimž říkal siločáry.

Jako neposlední zmínku o prostředcích zobrazení pohybu uvedme tu, která dnes má bohaté využití především v grafických románech akčního ražení. Je jí stopa pohybu, přesněji řečeno zanechaná skvrna. Ta byla hlavním prostředkem (respektive hlavním produktem) procesního umění Jacksona Pollocka – je skutečnou stopou po pohybu, který se odehrál. V zobrazení ji



Umberto Boccioni, Povstání ulice

tak vždy vnímáme, jsme schopni rozeznat směr, ze kterého se skvrna objevila, aniž bychom v ní mohli sledovat nějaký vektor.

Unikátním projektem vnesení pohybu do obrazu byly Warholovy Motion Pictures, *pohyblivé obrazy*. Série Screen Tests představuje v podstatě tradiční (řekněme fotografické) portréty, ovšem zachycené na videokameru. Výsledkem je skutečně pohyblivý obraz, živý portrét. Ačkoli většina Screen Test má tak jednoduchý příběh, že pro něj stačí slova „osoba pózuje“, najde se i čištění zubů, pití Coly

nebo sex. Otázkou zůstává, jaká kritéria uplatnit při hodnocení takového uměleckého počínu, stejná jako na statický obraz asi těžko. Budeme-li ale brát v potaz *takovéto* pohyblivé obrazy, můžeme s klidem zmínit i první, většinou necelou minutu dlouhé, filmy bratrů Lumièreových (v podstatě se jedná také o screen tests), jako je Příjezd vlaku nebo Odchod z továrny. Se statickými obrazy nebo Warholovými pohyblivými obrazy je poji jednota místa, jednoduchý děj a smyslový realismus.



Schránka z Tutanchamonovy hrobky

3.1.4 Metody vyprávění příběhů

Příběh může být vyprávěn v jediném obraze, nevýhodou tohoto přístupu je však jeho přílišná časoprostorová omezenost, samotný obraz a ikony mnohdy nestačí, a tak je nutné se uchýlovat k užívání mnoha symbolů či indexů, aby mohl být děj rozšířen. Obraz se stává vlastně samostatnou ilustrací vytrženou nebo abstrahovanou z nějakého většího celku, ať už se jedná o antickou báj, biblický příběh, Dalího sen nebo detektivní román.

Takováto ilustrace má pochopitelně mnohá omezení a musí užít mnoha kompromisů ať už ve vztahu k logice scény nebo k jejímu výtvarnému zpracování. V historii se proto vyvinulo několik způsobů, jak zobrazovat větší příběhové celky.

3.1.4.1 Cyklická, simultánní a kontinuální zobrazení

Nejprimitivnějším způsobem vyprávění příběhu je *cyklus*. Z hlediska vyprávění se jedná vlastně o sérii ilustrací, sekvenci s často větším časovým rozpálem, mnohdy se nemusí jednat ani o souvislý příběh, stačí, když je cyklus nějak propojen tématicky. Jednotlivě vyprávěné příběhy pak spolu tvoří širší a spíše koncepční celek. Za příklad prvního uvedme Giottovy cykly ze života svatého Františka nebo Hogarthovy cykly Život prostitutky a Život prostopášníka spojené postavou hrdiny a jeho činů a za příklad druhého Goyův tématický grafický cyklus Hrůzy války nebo Nešlehovy TV-Story.

Další metodou, užívanou ovšem k vyprávění především příběhu epického, kde nejsou podstatné jen určité vybrané scény s klíčovým obsahem, je *metoda kontinuální ilustrace*. Tato metoda pracuje s pásem, v němž se děj posouvá podle směru čtení vpřed, a to tak, že scény na sebe plynule navazují a jejich případné formální oddělení se odehrává formou nějakého dělícího objektu, jenž je ovšem součástí scény.

Jedním z příkladů užití této metody jsou starověké reliéfy a nástěnné malby. Už jsme zmínili užívání pásové perspektivy; vlastností registrů je nutná orientovanost



Dobytí Súz z Ninive

zobrazovaného děje ve směru nebo proti směru dění, tedy vlevo či vpravo, jednotlivé pásy se pak na stěně čtou „cik cak“ z levého spodního rohu; tu a tam se v jednom registru objevují dva (*Menenova hrobka*) nebo více (*reliéfy na chrámu Ramesse III.*) menších pásů nad sebou (zpravidla s menšími postavami), které ukazují časovou (souběžnou nebo podmíněnou) souslednost dvou zobrazených jevů. Na reliéfu s Ramessem III. vjíždí jeho kozorožci tažený vůz do šiků armády Libyjců, již jsou zde zobrazeni v takové četnosti a hustotě (ve 4 pásích nad sebou, které navíc nejsou graficky od sebe odděleny), že takřka připomínají volnou kompozici. Ta se pak v jisté podobě objevuje v malbě na schránce z Tutanchamonova hrobu, kde v jednom registru stojí vprostřed na voze král následován ve třech pásích svou armádou, následován ve třech pásích svou armádou, vlnou celou výšku registru zabírá chaotický shluk poražených Nubijců. Mohli bychom tu tedy usuzovat na volnou kompozici, když si ovšem všimneme polohy figur u spodního rámce scény a srovnáme ji se zbytkem výjevu, zjistíme, že se opět jedná



Trajánův sloup

o kombinovaný pohled a že těla mrtvých nepřátel jsou zobrazena z pohledu shora. Celistvost scény a jasnost jejího čtení nemohla být narušena.

Volnou kompozici naopak můžeme najít na některých mezopotámských reliéfech (*Náramsinova stéla, reliéf Divocí osli a chrti z Ninive*), i když pásové členění je i tady více než obvyklé. Na rozdíl od egyptského umění zde ale nehraje takovou roli hieratická perspektiva – kněz/panovník je obvykle větší než okolní postavy, rozdíl ale není tak markantní. Smyslové proporční nesoulady ale nalezneme tam, kde je potřeba důkladně vyprávět příběh – zpravidla lovu, bitvy, dobývání nebo ubíjení zajatců. Pásky, v nichž se příběh odvíjí, mají často výšku jen o málo větší než postavy, jež je vyplňují. Má-li se do tohoto pásu vejít například architektura, je potřeba ji zmenšit, takže často vidáme pohledy, na něž jsme zvyklí z evropské středověké malby, kdy jsou hradby stejně vysoké jako nepřítel a celé město je široké jako pět lidí, kteří vykukují

mezi střechami. Na scéně dobývání Súz z Aššurbanipalova paláce v Ninive je dokonce celé město zobrazeno jako plán střídající pohledy svrchu a z boku s kanály, které město obtékají, hradbami, palmovým hájem a městskými stavbami. Vše, co je zobrazeno, se podřizuje faktické náplni scény a příběhu, který se v ní odehrává, smyslová skutečnost se projevuje jen v dílčích detailech; expresivní složky příběhů se drží jen v řídkých momentech utrpení pracujících otroků nebo porcovaných nepřátel.

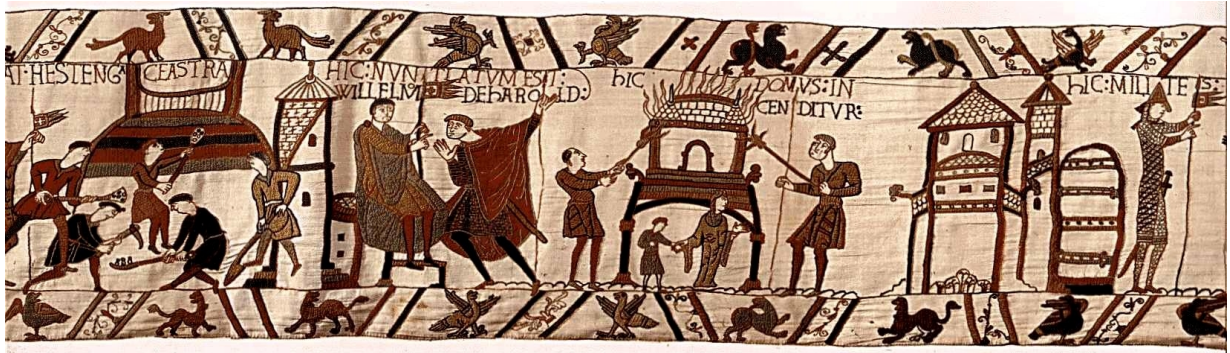
K nejrozsáhlejším reliéfním vyprávěním užívajícím kontinuální metodu patří bezesporu to na Trajánově sloupu v Římě. Reliéf je dlouhý kolem dvou set metrů – točí se ve spirále po obvodu téměř čtyřicetimetřového sloupu nad Trajánovou hrobkou. Tématem reliéfu jsou Trajánova dobrodružství v Podunají; nejde tu tedy o jednoduchou časoprostorově uzavřenou scénu typu „císař se vrací s vítěznou armádou do města“, ale o dlouhý příběh s nespočtem postav a dílčích dějů.

Pojďme se blíže podívat, jak autoři reliéfu při vyprávění příběhu postupovali. Spirálový pás začíná u dolního konce sloupu a točí se vpravo směrem vzhůru. Má průměrnou výšku kolem 110 cm, která ovšem prudce kolísá (má se za to, že reliéf byl tesán do již vztyčeného sloupu, ale práce začaly před tím, než byl dohotoven do plné velikosti; sochaři tedy nevěděli, kolik místa jim na sloupu ještě zbývá)¹³. Směrem k horní čtvrtině se pás zužuje až na nějakých 80 cm (i když pro diváky na zemi by bylo příjemnější, kdyby se pás naopak zvětšoval) a největších rozměrů nabývá až v posledních horních otáčkách, tam je pás vyšší než 150 cm.

Vzhledem k tomu, že autoři při komponování scén museli postupovat takto dynamicky, můžeme předpokládat, že vlastní kompozice jednotlivých scén měli připravené jen rámcově a značně variabilně – například dav vojáků mohl být početnější nebo více zhuštěný, podle toho, kolik mu bylo vyhrazeno místa.

Z hlediska vyprávění je celkem důležité, že reliéf postupuje spirálou plynule bez jakéhokoli výrazného dělení, jedná se o tzv. *kontinuální ilustrační metodu*; zatímco pás

¹³ *The McMaster Column of Trajan Project*. [online] Rome - Roma. [online]



Tapisérie z Bayeux

je ohraničen shora a zdola jakousi pletencovou bordurou, scény se takřka plynule prostupují, takže leckde je na jednom metru (nebo i na pár decimetrech) vidět hlavní protagonista Traján třeba hned dvakrát vedle sebe. To pochopitelně může být dost matoucí, proto se vyplatí vysledovat, jakými způsoby se autorům podařilo nenápadně a více méně funkčně scény oddělit.

Děj postupuje ve směru čtení textu, tj. zleva doprava. Postavy (zastoupené především Trajánem a jeho výpravou) postupují tedy vpravo a vzhůru, dopředu směrem k vítězství čekajícímu doslova na vrcholu cesty. Jedna uzavřená scéna tedy může být ohraničena zleva tělesem vojska a zprava skupinou postav, s níž Trajánova (nebo jakákoli jiná druhá) strana komunikuje; levá skupina je tak otočena zády k předchozímu ději, který tímto přestává v ději budoucím být důležitý, pravá skupina je pak otočena proti směru pohybu a scénu jaksí zastavuje, vytváří významové centrum mezi sebou a ostatními prvky kompozice postupujícími vpřed.

Druhým, ovšem méně spolehlivým způsobem oddělení scén, je využití terénních nebo jiných fyzických překážek; terasa nebo vyšší rovina pod některou postavou může označovat začátek nové scény, zrovna tak jako strom nebo hrana nějaké architektury, která viditelně štěpí celou výšku pásu nebo tu část, kterou nezaplňují postavy.

Ani jedno z těchto oddělení scén ale není pro diváka spolehlivým vodítkem... Někdy mohou být scény odděleny také jakousi meziscénou, která má svůj vlastní malý námět: vojáci kácejí stromy nebo hlídají pevnost; takováto meziscéna může být přiřazena scéně předchozí nebo následující

a přitom být třeba od obou oddělena některým z výše jmenovaných postupů. Naštěstí pro čitelnost až na několik výjimek platí, že jednající postavy jsou otočeny ve směru pohybu, postavy protisměrné jsou v konfrontaci buďto trpné nebo jsou překážkou, která je v následující scéně důkladně potlačena.

V podstatě shodné postupy, jaké vidíme na Trajánově sloupu, spatřujeme také na takzvané tapisérii z Bayeux. Chybí tu jen větší porce smyslového realismu, což způsobuje, že tato práce nemusela řešit některé popsané peripetie spojené s vizuální koncepcí příběhu; lineární redukce je flexibilnější a umožňuje zaměřit se důsledněji na příběh.

Třetí metoda užívaná k vyprávění příběhů, jež stojí na pomezí metody cyklické a kontinuální, neboť užívá k vyprávění jediný komponovaný obraz, v němž se ovšem jedna postava mohou současně objevit v několika scénách naráz, je *metoda simultánního zobrazení*.

Sandro Botticelli tímto způsobem v 15. století ztvárnil Pokušení a Povolání Mojžíše v Sixtinské kapli, sérii sedmi epizod, v nichž Mojžíš zaútočí na Egyptana a prchá, odhání pastevce od studny a dává vodu dcerám Jethrovým, hovoří s hořícím keřem a přijímá Boží povel, načež odvádí národ z Egypta. Mojžíš je tedy v této scéně zobrazen sedmkrát. Aby nám Sandro usnadnil čtení, ztvárnil Mojžíše oděného do sytě žlutého roucha, ovšem chce po nás, abychom scény četli zprava doleva. Směr čtení je naštěstí napovězen natočením postavy, stejně jako na Trajánově sloupu. Odhadnout pořadí druhé až čtvrté scény je však velmi těžké, až následující scény jsou díky umnému využití krajiny jasně řazené. Srovnání



Sandro Botticelli, Výjevy ze života Mojžíšova

s Memlingovými simultánními ilustracemi Utrpení Krista nebo Pozvednutí a vítězství Krista ukazují, že snaha o přílišný realismus a jednotu krajiny se Botticellimu

vymstila, určitá míra stylizace by v této situaci poskytla lepší čitelnost. Zrovna tak snaha o vystižení živosti postav a dynamiky dějů jednotlivých epizod tu působí spíše



Hans Memling, Utrpení Krista

komickým dojmem: všechny scény se odehrávají jakoby najednou a v jednom velkém pohybu, takže freska působí dojmem urputného klopotného hemžení, jako když se postava kresleného filmu bleskově pohybuje z místa na místo a vykonává mnoho věcí současně.

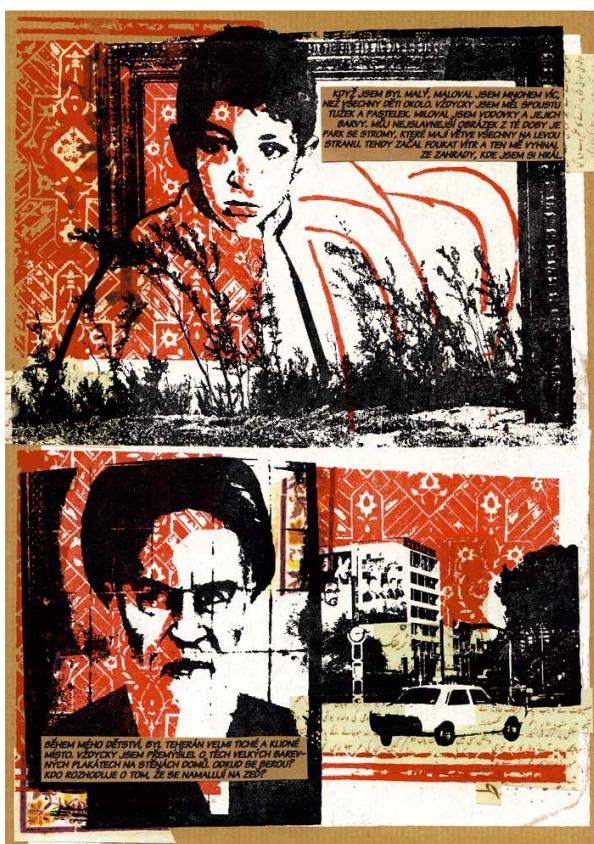
Výše zmíněné Utrpení Krista je z hlediska simultánního vyprávění Memlingovým prvním a nepřekonatelným dílem. Obsahem vyprávění je celé evangelium, které se odehrává v Jeruzalémě a jeho okolí. Město o kruhovém půdorysu vyplňuje většinu kompozice, vlevo a vpravo je několik krajinných nerovností a nad městem je zobrazena krajinná scenérie zakalená modrou barvou. Memling se rozhodl logicky vyprávět příběh z levého horního rohu, kde Kristus přichází do města a odkud příběh klikatě klesá k dolní hraně, odtud postupuje ke středu a pak dál vpravo, aby mohl zase začít stoupat k jasnému horizontu a smyčkou se vrátit k pravé hraně plátna. Vedle logiky směru čtení se Memlingovi podařilo udržet čitelnost díky promyšlenému lineárnímu a barevnému komponování: město a jeho okolí jsou vyvedeny v zemitých tónech (hnědích, šedích, okrech), postavy, které

vždy představují jednu epizodu příběhu, mají barevnost mnohem jasnější, objevuje se červená, modrá. Scény jsou rozestřeny v architektuře města, jež vytváří důmyslné rámce, vlastně jednotlivé panely¹⁴ zakomponované do jednotného obrazového plánu. Podobný přístup je použit, i když s větší podobností komiksovým panelům, v pařížském zlomku iluminované Dalimilovy kroniky – zde ale neexistuje jednotná monumentální kompozice, architektonické prvky jsou napůl součástí scény, napůl skutečným ohraničením panelů. Na Memlingově plátně stojí za pozornost v neposlední řadě také práce se světlem. To do obrazu padá z pravé strany a Memling tak může s využitím logiky architektury vytvořit scény jak denní, tak noční – scény odehrávající se v noci (poslední večere, zatčení v zahradě) jsou de facto zastíněné kolem stojícími domy. Shrňme tedy, že i přes perspektivní nelogičnosti tak vzniká Memlingovi mnohem jednotnější scéna než Botticellimu a že díky takřka přirozenému oddělení scén se mu daří budovat dynamiku jednotlivých scén nezávisle na sobě navzájem i na celkové kompozici.

3.1.4.2 Dělená kompozice

Pouijme pojem *dělená kompozice*¹⁵ pro ty druhy vyprávění příběhu, které řadí jednotlivé scény do samostatných obrazů, jako to činí cyklus, a z těchto vytvářejí kompozice v rámci určitého formátu – stěny, okna, papíru. Takto dělené kompozice pak podléhají zvyklostem čtení, začátek příběhu je tedy vlevo nahoře, konec vpravo dole. Studium různých zdrojů, obzvláště komiksů, naznačuje, jak nesmírně variabilní tato metoda je a jaké vypravěčské možnosti nabízí.

Vše, co bylo výše napsáno o kompozici a pohybu platí jak v rámci jednotlivých obrazů (v komiksově terminologii zvaných *panely*), tak i v této „metakompozici“, která menší a dílčí kompozice shrnuje (v případě vícestránkových komiksů je nutné brát



Toy_Box, Projekt pro Revue Labyrint

14 Označení *panel* zde užíváme jako tradiční označení jednotlivého komiksového „pole“.
15 Dále se nabízí ještě pojmy *polyekranová kompozice* nebo *přihrádková kompozice*, polyekran ovšem označoval kompozici promítacích ploch a přihrádka naznačuje, že musí být každá část jasně oddělena od ostatních, což v dělené kompozici nemusí být vždy pravidlem.

v potaz také kompozici celé dvoustrany, v případě velké stěny kompozici dílčích souvislých bloků):

Obecně platí, že čím větší je panel, tím má větší časovou hodnotu – zřejmě proto, že pocitově vyžaduje více času pro čtení – a naopak řazení menších panelů působí dojmem rychlého toku času. Pravidelné střídání stejně velkých panelů ukazuje pravidelný časový rytmus, různé velikosti pak proměnlivou rychlost toku času. Široký panel dává možnost pomalého poklidného rozhledu, vysoký panel obsahuje gravitační dynamiku nebo prostorovou hloubku – linie, třeba i pomyslné, jež panely oddělují, stejně jako samotné bloky panelů, na sebe berou vlastnosti kompozičních linií tak, jak byly popsány výše. Kompozice jsou obvykle děleny vertikálně a horizontálně, objevují se však také panely oddělené šikmými liniemi nebo křivkami vnášející do kompozice pocit větší rychlosti, pohybu a dynamiky.

3.1.4.3 Film a jeho vliv

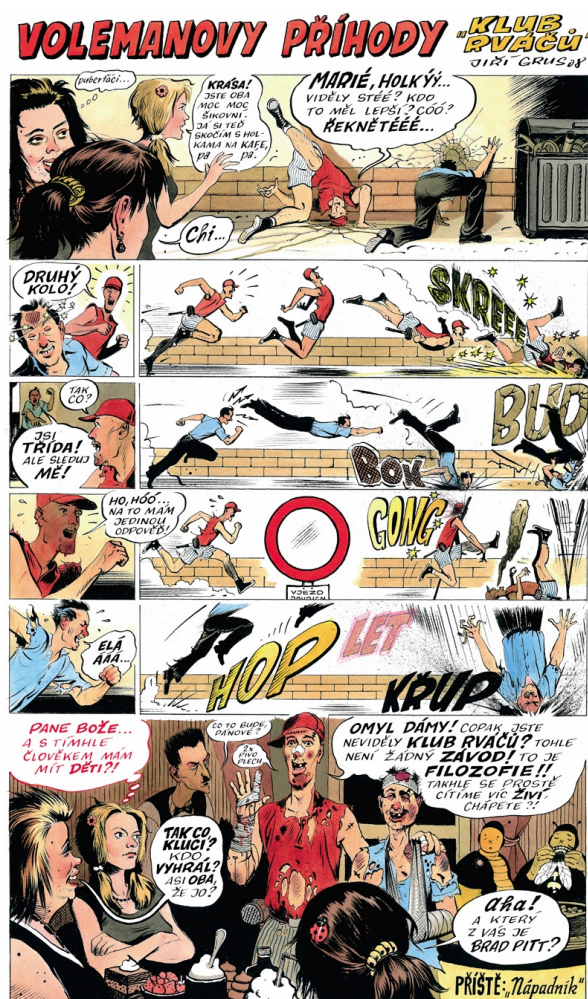
Film je specifické médium záznamu příběhu, není ovšem obrazem, pomineme-li pro účel tohoto dělení *pohyblivé obrazy*, o nichž jsme pojednali v kapitole 3.1.3.1. Tyto pohyblivé obrazy ovšem můžeme chápat jako dílčí záběry, z nichž je film složen, a tímto nám vznikne potřeba zabývat se způsobem řazení těchto obrazů. To je založeno na čase a je s ním zacházeno s ohledem na možnost tohoto času využít k jejich čtení.

Podstatné pro nás jsou zejména momenty, které ovlivňují soudobé dělené kompozice; film reprezentuje určitý mód vnímání skutečnosti (z pohledu diváka můžeme hovořit o řízeném vnímání), na nějž může dělená kompozice smysluplně navázat a převést jeho metodiku z časové roviny do roviny plošné.

Divák filmu je v podstatě trpný. Obrazy jsou mu předkládány v čase a střídány v určitých intervalech; každý obraz mu představuje nutné penzum informací vybrané na základě narativního záměru a představuje mu je po takový čas, jaký autor předpokládá, že je nutný pro jejich přečtení. Výběr informací, narativní záměr a čas dohromady předpokládají určitý způsob představení těchto informací. *Velký*

detail má vysokou informační hodnotu a lze jej přečíst velmi rychle, naproti tomu *velký celek* obsahuje zpravidla nejasné množství různých informací a vyžaduje delší prezentaci. Toto jsou základní předpoklady (mezi zmíněnými póly se pochopitelně s přímou úměrou množství informací a času pohybuje *detail*, *polodetail*, *americký záběr*, *polocelek* a *celek*), s nimiž autor musí záměrně naložit; i detail totiž může (jak v pohyblivém tak ve statickém obraze) obsahovat velké množství informací (byť i ryze expresivních, vzpomeňme na dlouhé záběry očí ve filmu Tenkrát na západě).

V zásadě platí, že rychle střížený záběr lze nahradit malým panelem. Množství informací je minimální, prostor, v němž se musí oko zorientovat, také, čas potřebný na přečtení je tomu adekvátní. Naopak velký panel vybízí čtenáře k pečlivějšímu a delšímu studiu jeho obsahu. Jeden statický obraz pochopitelně nemůže plně vystihnout vše, co se odehraje v jednom



Jiří Grus, Volemanovy příhody

pohyblivém obraze, může se ale v kompozici několikrát opakovat. Opakování stejného nebo jen drobně změněného panelu tak může simulovat velmi líné plynutí času v případě panelů velkých nebo takřka nahrazovat jednotlivá v rychlosti sledovaná filmová políčka v malých rozměrech opakujících se panelů. Filmová kamera ovšem může také (pomalu) panoramovat (švenkovat), tento efekt postupného čtení v horizontále zajistí tenký horizontální panel, ve vertikále vertikální; zde může výtvarně zpracování simulovat i postupný pohyb objektivu – představme si vysokou budovu, jejíž střecha je na úrovni horizontu a její stěna klesá dolů tak hluboko, že se vodorovná podstava vyklopí

až do čelního pohledu – zkombinuje se tedy čelní pohled s ptačí perspektivou.

V komiksech se často setkáme s širokým panelem osídleným množstvím osob a dialogů – takovouto scénu je přímo nutné vnímat jako pomalý švenk kamerou, neboť i když je scéna, například večírku, zachycena v jediném okamžiku, každá promluva scénu na chvíli zastavuje. Tak je možné, že se v jediném obrazovém momentu dvě postavy vlevo baví o tom, že brzy jistě dojde šampaňské, zatímco o tři skupiny postav dál vpravo se již vede debata o tom, že paní nedostala hodnou chvíli napít a že by mohli donést nové láhve.

3.1.5 Kreslené příběhy a grafické romány aneb komiksy



Roy Lichtenstein, M-Maybe

Specifickým typem obrazů, které se apriori specializují na vyprávění příběhů, jsou komiksy. Mohli bychom jmenovat i ilustrace a mezi ně pak ještě zařadit celou velmi širokou škálu obrazů, které se váží k vnějšmu příběhu, tyto ale obvykle nemají žádný standardizovaný znakový systém a bylo o nich pojednáno v předchozích kapitolách z jiného úhlu.

Název komiks pochází z angličtiny, kde plurál *comics* označuje kreslené vtipy objevující se původně v periodickém tisku. Tento druh kresleného příběhu je u nás nazýván (komiksový) strip, ve stejném

významu je v angličtině označení *comic strip*, tedy pruh vyhrazený pro humorné kreslené příběhy. Slovo komiks v češtině označuje mnohem širší škálu tohoto druhu výtvarné produkce, kterou angličtina souhrnně nazývá *graphic novels*, tedy kreslené příběhy nebo grafické romány. Každý z těchto překladů může pak označovat něco jiného – zatímco *kreslený příběh* může pasovat na libovolný výtvarný označitelný také jako komiks, *grafický román* bude pasovat spíše na rozsáhlejší a propracovanější díla, než je například Zelený Raul nebo Čtyřlístek.

Jak můžeme médium zvané komiks definovat? Zpravidla se jedná o kombinovanou uměleckou formu (na pomezí média literárního, výtvarného a filmového) koncipovanou v *dělené kompozici*, jejíž jednotlivé *panely* mají mezi sebou určitou narativně zaměřenou souvislost. Přítomnost těchto vzájemně souvisejících panelů řadí tento žánr do tak zvaného *sekvenčního umění*, tedy umění, jehož účinek tkví v sekvenci (tedy v následné prezentaci či vnímání) alespoň dvou artefaktů nebo jejich samostatných částí. Scott McCloud, důsledný student Willa Eisnera, autora pojednání *Komiks a sekvenční umění* a odborníka na sekvenční umění, přichází s touto (slovníkovou) definicí:

Komiks, -su *m., mn. 1., 4., 7. -sy*; záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku.¹⁶

3.1.5.1 Sémiotika komiksu a komiksové stereotypy

Každý, kdo si kdy prohlédl nebo přečetl nějaký komiks, si musel povšimnout určitých zvláštností v obrazovém systému tohoto média. Je jisté, že můžeme hovořit o specifickém znakovém systému, který se začal koncipovat už ve starověkých obrazových vyprávěních, jeho vývoj vyvrcholil a do dnešní podoby se dostal ve 20. století a v současnosti je již jen drobně obměňován a dotvářen.

Sémiolog Umberto Eco v tomto smyslu hovoří o *koiné*, což je obecný jazyk určité komunity: „Použití komunikativních konvencí se zakládá na existenci určité koiné. Kód (stejně jako jazyk) se všemi svými možnostmi vytvořit příjemci dešifrovatelná poselství předpokládá pospolitost, do níž aspoň v okamžiku, kdy je poselství vysíláno, patří jak ten, kdo vysílá, tak ten, kdo přijímá.“¹⁷ Na sémiotice komiksu je zajímavé, že jeho znakový systém je srozumitelný bez ohledu na demografické či geografické rozdíly – komiksy vydávané v Americe se čtou v Evropě i Japonsku, zrovna tak japonský komiks v Evropě i Americe. I malé dítě bude se zaujetím hledět na komiks určený pro starší publikum a také pokročilý čtenář se může vesele pobavit komiksem pro děti. Základní schéma koncepce tohoto média je totiž banálně jednoduché a jakékoli vychýlení, ať už v ohledu výtvarném, literárním nebo filmovém, je vítaným osvěžením, nikoli překážkou.

Nejstandardnějším znakovým identifikátorem komiksu je tzv. *bublina* – část panelu, která nese textovou informaci. Tento znak (vedle několika dalších) užíval jako jasný ukazatel návaznosti na toto médium pop-artový umělec Roy Lichtenstein, jenž se právě parafrázováním komiksových panelů proslavil.

Bublina je nejčastěji nositelem přímé řeči – v tom případě je s mluvčím spojena

¹⁶ McCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*.

¹⁷ ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*, s.153.



zahroceným zúžením. Pakliže zaznamenává myšlenky postavy, je s ní spojena pomocí zmenšujících se bublinek. Jedná-li se o komentář vypravěče, není spojena s žádnou postavou a její tvar je obvykle naprosto neutrální, tedy pravoúhlý, na rozdíl od standardní podoby bubliny, která je oválná. Ovšem tvar bubliny a jejího napojení na postavu může také nést další informace, často o povaze promluvy. Tvar bubliny se pak stává jakýmsi expresivním znakem – hrotité tvary symbolizují hlasitost a negativní emoce jako vztek, závist, měkké tvary naopak tlumenost, klid, pozitivní emoce. Hranice bubliny může být také zvýrazněná (zesílením, znásobením) nebo potlačena (tečkováním, přerušováním) pro označení důraznosti promluvy. Obdobné triky mohou být použity v písmu, které bubliny obsahují.

Písmo je vůbec dalším význačným komiksovým znakem. Jeho nejkreativnějším a opět například Lichtensteinem často citovaným využitím je znázornění zvuků. Zvukové znaky mají dva aspekty – jednak podobu zvukovou (onomatopoickou), jednak vizuální – které oba kooperují na vytvoření sluchového dojmu. Ostře řezaný obrys a expresivní deformace (a případně barevnost) jsou užity u hlasitých a prudkých zvuků, měkkí obrysy a plynulé tvarování účaří nápisu znázorňují tiché, pozvolné, neagresivní zvuky. Co se týče zvukomalebnoti slov, objevují se tu dva druhy znaků. Některé zvuky jsou čistě zvukomalebne, ovšem tyto onomatopoeie vycházejí z původního jazyka komiksu, proto nemusí být plně přenositelné do jazykových lokalizací příběhu (anglické citoslovce *wham* se čte česky podobně jako *uam*, ovšem v lokalizovaných vydáních se objevuje v původním znění, což je čistě zvyková záležitost). Jiné znaky jsou zvukomalebne jen napůl nebo vůbec. Uvedme ustálený znak *swat*, který



Captain America

se objevuje jako doplnění rány pěstí. Toto onomatopoické slovo označuje v angličtině zvuk *plácnutí*, nebo lépe *rozplácnutí*, a jeho původní užití pramení z momentů, kdy byl nebohý terč úderem rozdrčen tak říkajíc na kaši. Zvykově se ale uplatňuje i v situacích, kde k žádnému rozplácnutí nedochází, prostě nahrazuje zvuk rány pěstí (i do materiálu, který je nerozplácnutelný). Na tomto jevu zřejmě nese podíl fakt, že SWAT je také označení speciálních policejních jednotek v USA, označení pro devastující úder je proto opodstatněné tímto neonomatopoickým faktem. Podobně je na tom znak *rattle* znamenající chrastění a rachotání, ovšem slovní základ shodný se slovem označujícím velkého hlodavce použití tohoto onomatopoického slovesa rozšiřuje i na situace, kde k žádnému skutečnému rachotání nedochází...

Nutno ale podotknout, že přednost nad konvencí zpravidla mívá invence autora (která byla v případě jednoho vydání Captain America natolik kreativní, že se citoslovcem *wank* trefila do slangového označení pro masturbaci a uvedla tak v nemilý omyl řadu teenagerů) a tak se tyto nezvukomalebne nepatřičnosti neobjevují příliš často (situace se dostala tak daleko, že si některá komiksová vydavatelství dokonce patentují určité zvuky, například Marvel Comics zvuk Spidermanovy pavučiny *thwip!* nebo Wolverinových drápů *snikt!*¹⁸, aby se nemohly v jiných komiksech objevovat); problém se objevuje častěji v překladech, kdy je kromě vymyšlení vhodné náhrady slova potřeba také zasáhnout do kresby

18 Wikipedia: *Onomatopoeia*. [online]

(patentované onomatopoeie pak překladu brání úplně).

Významným znakovým systémem komiksu jsou také charakterové stereotypy. Ve starých amerických komiksech svalnatá postava v přiléhavé kombinéze a plášti nemohla být nikým jiným než superhrdinou – a tito superhrdinové fungují v produkci tradičních komiksových nakladatelství do dnes. Vedle nich však dnes už stojí i mnohem civilněji vyhlížející charaktery s neméně výraznými superschopnostmi. I ty si však udržují určité standardizované rysy: hrdina je obvykle svalnatý (Superman, Spiderman, Batman, Captain America, Iron Man a další a další) a má výraznou bradu (Wolverin, Marv), pakliže je starý a moudrý, je vrásčitý a přísný, možná plešatý (Profesor X); má-li být citlivý, bude mít spíš výrazné oči (Angel), je-li žena, disponuje ideálními křivkami. Je-li zápornou postavou nebo Femme fatale, je navíc oděna v černém přiléhavém šatu s hlubokým dekoltem. Intelektuál má brýle, které ovšem mohou sloužit také jako maska (Clark Kent). Každý fyzický znak se stává atributem, který jsme v koiné schopni identifikovat stejně, jako křesťan před deseti stoletími poznal mezi na vlas stejnými postavami svatého Petra i Pavla.

Umberto Eco v knize *Skeptikové a těšitelé*¹⁹ analyzuje komiks Steve Canyon a všímá si, jak dovedně jeho autor s charakterovými stereotypy zachází. Steve Canyon vycházel na pokračování v týdeníku vždy po jedné stránce a autor tedy potřeboval na jediném listu (v nějakých 11 panelech) představit několik postav a nalíčit háček zápletky, která ke komiksu přitáhne čtenáře také v příštím vydání. V tomto případě nebylo využití stereotypů úpadkem do kýčovitého klišé, ale vypravěčským manévrem, který nejen že kvalitu komiksu pozvedl, ale dokonce mu vůbec umožnil existovat.

Původ ikonografie komiksových stereotypů můžeme hledat nejčastěji ve filmových trendech. Steve Canyon z Ecovy ukázky je sympaták typu Steva McQueena, jeho protivnice je jako vystřižená z filmů o Jamesi Bondovi. Z hlediska podání těchto stereotypů je nejpodstatnější způsob ztvárnění, tedy výtvarná podoba komiksu. Má-li stereotyp filmového typu fungovat, musí mít kresba určité kvality, které

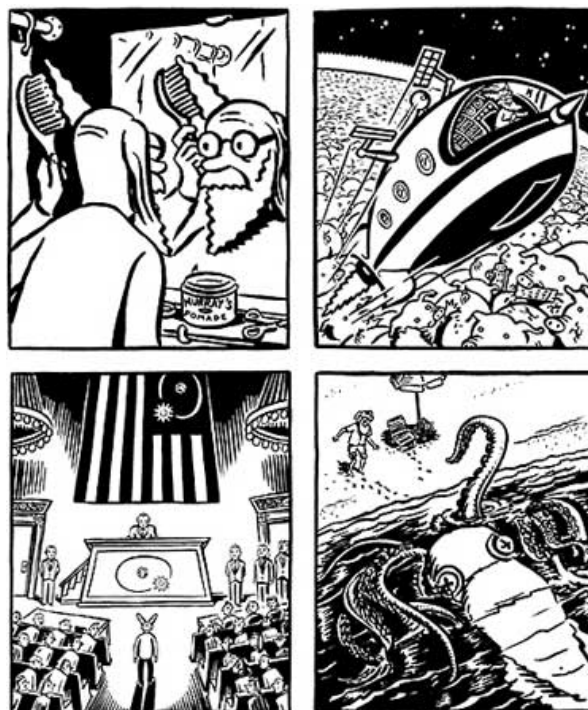
19 ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*.

umožní tyto zdroje odhalit. Jednodušším schémátům naopak sluší stylizovanější kresba. *Profesor Nimbus Michaela Sloana* nebo profesor Farnsworth z *Futuramy* je tím, čím je, díky tomu, že není ničím víc než plešatou hlavou s výraznými brýlemi. Autor se u něj nemusí zabývat ničím jiným než jeho „profesorstvím“, pro něž divákovi poskytl dostatečné nápovědy, ostatní stránky jeho osobnosti jsou modifikovatelné podle potřeb. Takováto postava může být ale překvapivě mnohem živější než dokonale nakreslený svalovec právě díky spoluúčasti čtenáře – ten je nucen si nepopsané stránky Profesorovy osobnosti sám domyslet a stát se tak spoluautorem celého příběhu.

Takto schematizované postavy mají ovšem například velice omezené schopnosti sdělovat své pocity pomocí mimiky, proto se zrodil ještě jeden znakový systém hojně v komiksu užívaný – symbolické znázornění pocitů postav. Hvězdy točící se kolem hlavy označují zmatenost, vybuchující bomba nebo pára z uší vztek, kapky potu stříkající z čela duševní námahu. Je nepředstavitelné, aby se tyto znaky objevovaly v komiksech s kinematickým zázemím, ovšem v leckdy myšlenkově



Michael Rittstein, Jak pejsek s kočičkou myli podlahu



Michael Sloan, Profesor Nimbus

bohatších schematizovaných vyprávěních odvádějí stejnou službu jako propracované detaily emotivních tváří.

Charakterové stereotypy a poslední jmenované typy znaků již ovšem stojí na hraně vnějšího příběhu, vnitřní jsou ve vztahu ke koiné a obecně komiksové sémiotice. Nemůžeme ale být v tomto dělení příliš kritičtí, vždyť jakékoli budování napětí, vystavení libovolné nálady a další podobné postupy v zobrazivém umění běžné se opírají o naše konotace přicházející z vnějšku. Komiks jako médium (nebo sekvenční umění obecně) ovšem s *příběhem mimo zobrazené panely* pracuje mnohem vynalézavějším způsobem, jak bude popsáno níže.

3.1.5.2 Komiks a výtvarné umění

V současnosti se nedá říct, že by existovala nějaká typická podoba komiksu. Černá linka, kontrastní stínování a procesní barvy jsou záležitostmi historických laciných novinových tisků a současná produkce se soustředí naopak na originalitu výtvarného projevu a kvalitu zpracování; a to i ve ztvárnění příběhů s tak omletými hrdiny, jako je Superman nebo Batman. Je pravda, že existují série, které za dlouhou



Jacques Monory, Vražda 10/1

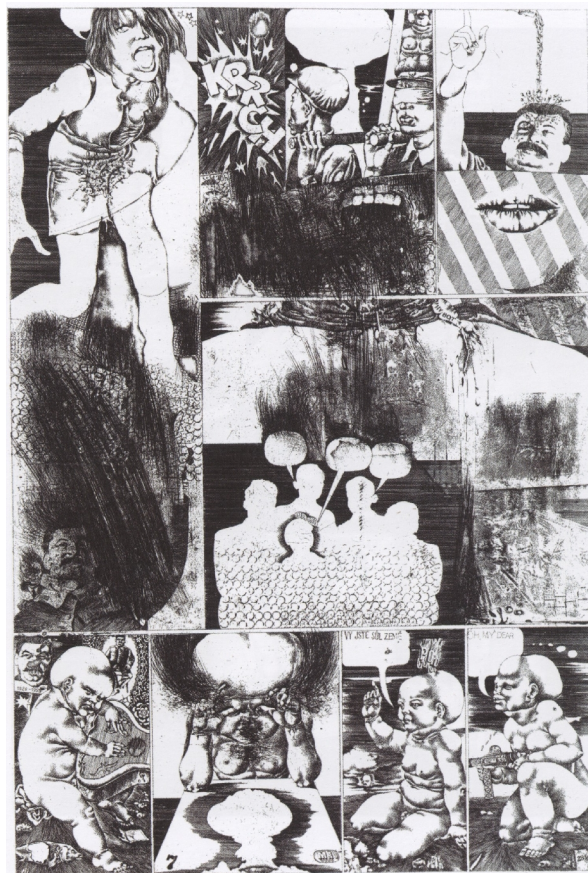
dobu svého publikování takřka žádným vývojem neprošli (jmenujme osmdesát let starého Tintina nebo čtyřicetiletý Čtyřlístek), tyto ale zpravidla nejsou motivem citací a parafrází, zřejmě proto, že nejsou skutečným výpůjčky hodným mainstreamem (i když právě v případě Čtyřlístku, vedla Saudka jediné ikony české komiksové scény, se jedná o výjimku, tento komiks prošel několika aktualizacemi v ruku mladých komiksových autorů Adolfa Lachmana a Karla Jerie, nejedná se ale o klasické využití komiksových motivů mimo rámeček komiksové scény).

Klasickým příkladem práce s komiksovou sémiotikou je dílo Roye Lichtensteina. Tento autor si vybral právě ty nejmainstreamovější znaky, jaké mohl v komiksu najít: tiskový rastr, pevné obrysy, procesní barvy, bubliny, onomatopoická vyjádření zvuku, detailní záběry. U tohoto autora, stejně jako u mnoha dalších, kteří ve svém výtvarném umění komiks parafrázuji, se ale nejedná o bezprostřední reakci na komiks – ten jsme definovali jako umění především sekvenční a ani na Lichtensteinových, ani na Načeradského nebo Lamrových plátnech mimo komiksové znaky sekvenci nenalezneme. U Lichtensteina, zástupce pop-artu, se jedná jen o možnou oblast masové kultury, z níž tento proud čerpá, u Načeradského nebo Lamra o jakýsi západní jazyk vhodný coby určitá forma exprese i symboliky. Autory, již naopak komiks coby médium přenosu umělecké hodnoty využili naplno, byli Michael Rittstein, Jan Krejčí, Oldřich Kulhánek nebo Jacques Monory.

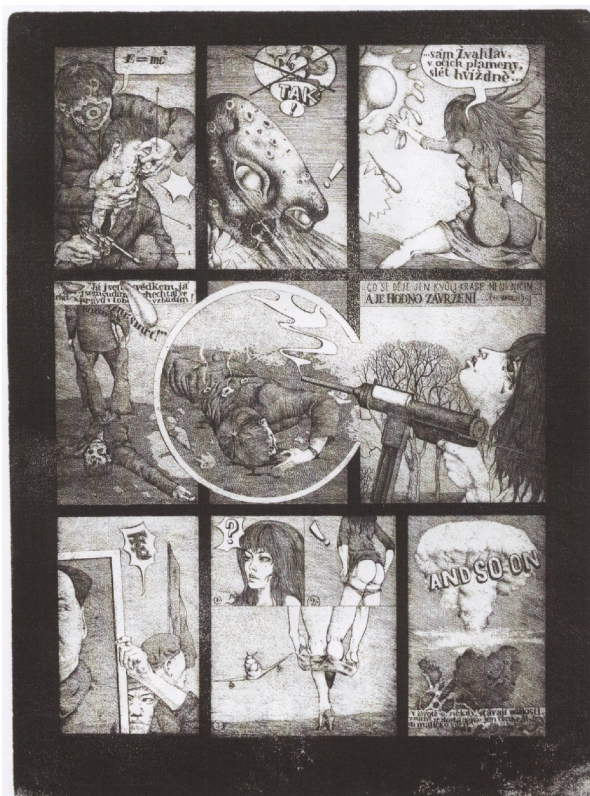
U Rittsteina se jedná o samostatné práce na papíře z doby, kdy v jeho ateliéru na pražské AVU studoval známý komiksový malíř Karel Jerie a u kolegy Berana mnohostrannější Adolf Lachman. Rittsteinovy akvarely Jak pejsek s kočičkou

myli podlahu užívají veškeré prostředky komiksu – mluvící bubliny, onomatopoi, řazení obrazů do sekvencí nejen v samostatných panelech, ale v jejich originálních prolínajících se sestavách. Vše je pak prodchnuto typickou autorovou expresí, divokou barevností a prostorovým cítěním, kde můžeme z větších celků přecházet v detaily a v jejich hranicích objevovat nové celky.

Jak Monory tak Kulhánek jsou v expresivitě mnohem umírněnější. Monory pracuje s ultramarínovými monochromy, Kulhánek v metalických šedích, oba velmi blízko naturalismu. Tam ale, kde Monory ve Vraždě číslo 10/1 nabízí prudkou reportážní akci, tam Kulhánek přemýšlivou kontemplaci – a to platí i o jeho zakázaných (takřka) divokých mladických komiksech znovu vytištěných po osmadvaceti letech pod názvem Prohibita; právě v nich se objevuje typická dělená kompozice, již naplňují expresivně surrealistické sekvence s (často prázdnými) bublinami, naturalistickými figurami a onomatopoickými nápisy. Časové sekvence ale najdeme i v jeho pozdější



Oldřich Kulhánek, Čož tedy činiti budeme



Jan Krejčí, Rekviem za Alenku

tvorbě, i když od čirého komiksového média již dávno upustil.

Z uvedených ukázek vyplývá, že komiks jako médium bývá často i v odborné literatuře ztotožňován se znakovým systémem, který k jeho realizaci může být použit. Slovo komiks ale, jak jsme již zmínili, označuje specifické médium na pomezí literatury, výtvarného umění a filmu, jehož hlavním znakem je juxta-ponovaná sekvenčnost. Tam, kde

3.2 Vnější příběh obrazu

Obraz, který se týká nějakého příběhu, jenž v něm není přímo (celý) zobrazen, obsahuje tento příběh v podobě konotátů – tedy znakových odkazů, jež mají v mysli diváka tento příběh probudit. Zde můžeme hovořit o dvou druzích příběhů: objektivních a subjektivních.

Objektivní příběhy jsou například báje, k nimž se váží antická nebo klasicistní díla, biblické příběhy, jež jsou, jak bude popsáno níže, svébytně ilustrovány sakrálním uměním, nebo jakékoli jiné literární prameny. Jsou to příběhy, které jsou

funguje výpůjčka pouze z komiksového kódu, vzniká jen jakási narážka (jako v případě Lichtensteina). Teprve práce s jádrem tohoto média může přinést nové myšlenky a novou dynamiku do výtvarného umění.

3.1.5.3 Komiksy v pohybu aneb Motion Comics?

Kolem poloviny prvního desetiletí jednadvacátého století se objevil fenomén zvaný *Motion Comic*, tedy pohyblivý komiks. Jedná se o relativně nové médium z dílny komiksového nakladatelství Marvel, médium, které – jak název napovídá – činí ze statických komiksových panelů animované obrazy. Bude zajímavé sledovat, jak se bude tento hybrid vyvíjet, neboť zatím je jeho kvalita velmi diskutabilní.

Motion Comics pracují s klasickou digitální animací a mainstreamovou výtvarnou podobou amerického akčního komiksu. Princip je takový, že se jednotlivé panely roztáhnou na šířku projekční plochy (16:9), jejich jednotlivé části se rozpohybují a doplní se zvuk a mluvené dialogy. Dalo by se tedy říct, že je to jenom odfláknutý animovaný film. Podle definice komiksu uvedené výše totiž mizí několik podstatných prvků – předně juxta-ponice obrazů, toto je čistá časová sekvence. Také kompozice a výtvarná řeč různých proporcí panelů vzala za své, stejně jako další, především znakové prvky komiksu. Jistě je cítit určitý potenciál tohoto média, ovšem cesta, kterou se vydalo, nevede k rozšíření možností komiksu.

potenciálně známé a tak odkazy k nim nemusí být příliš důrazné. Muž s jablkem před třemi ženami může být klidně třeba prodavač, ale spíš nás napadne báje o Paridovi, než abychom začali vymýšlet nějakou složitou konstrukci.

Subjektivní příběhy jsou takové, které autor díla někdy prožil, ale není zdaleka jisté, že je stejným způsobem prožil i divák; příkladem budiž slavný Munchův Výkřik. Divoké rudé nebe, útesy nad Oslem, pocit tísně a samoty hodný romantického hrdiny, ovšem (ve srovnání s romantickými plátny)

vyjádřený tak výraznými prostředky, jak jen to bylo možné. Čím je podání znaků expresivnější, tím je konotativně sugestivnější a tím je větší šance, že se strefí do širšího spektra méně specifických konotací. Nikdo asi nikdy nepocítí naprosto stejný pocit, jako tenkrát Munch, když se procházel s přáteli po útesu, díky použitým prostředkům se nám ale může vybavit nějaký podobný.

3.2.1 Symboly a indexy

Základním prostředkem odkazování k mimoobrazovým skutečnostem nebo jejich zastupování ve výtvarném díle jsou znaky typu *symbol* a *index*. Oba tyto druhy znaků jsou z hlediska vyprávění příběhů velice efektivní. Jablko v ruce Parida znamená volbu, bílá holubice Ducha Svatosti, krev smrt. V jednom obraze tak může být díky znakům odvyprávěno mnohem víc, než co je možné skutečně zobrazit...

Jenom pro úplnost - znak typu *symbol* označuje jinou skutečnost, k níž se váže konvencí, znak typu *index* se k odkazované skutečnosti váže vztahem příčiny a následku (je tedy částečně obsažen ve vnitřním příběhu, kdežto *symbol* se váže ke skutečnostem úplně mimo). Kouř valící se oknem znamená, že je uvnitř požár (nebo silný kuřák), brýle na nose znamenají studium při chabém osvětlení a z něj plynoucí intelektuální dispozice.

Počátky bohatého užívání symbolů můžeme nacházet již v pravěku, kde se na nástěnných malbách objevují například jakési mřížky znamenající pravděpodobně určité (fyzické nebo spirituální?) pasti, ve starověkém Egyptě můžeme jmenovat mimo jiné bohatou symboliku zobrazovaných zvířat, v Mezopotámii býčí rohy na hlavách božských a zbožštěných bytostí. Skutečným rájem symbolů je pak středověké křesťanské umění: ryba je vzkříšení, kříž obět, lilie čistota, hvězda poselství, paprsek Bůh, lastura zrození a tak dále.

Akumulace symbolů a ikonů se pak v určitých konfiguracích mohou skládat v odkazy k celým složitým vnějším příběhům. Rané křesťanské umění se schematizovanými frontálními figurami symbolů využívat dokonce *musí*, protože



Mistr Vyšebrodského oltáře, Zvěstování



Rogier van den Weyden, Zvěstování

jeho způsob zobrazování žádné velké děje sám o sobě vyprávět nemůže.

V sakrálním umění je spíše zajímavé sledovat, jak se mění ikonické znaky a s nimi úloha symbolů. Ikony (s postupnou naturalizací, tedy směřováním k smyslovému realismu) totiž přebírají stále více vypravěčského záběru díla a rozehrávají nové aspekty příběhu; smyslový realismus vede například v nizozemském realismu 15. století k zasazení klasické scény Zvěstování do měšťanské domácnosti vybavené

moderním nábytkem, porcelánem a dalšími soudobému boháči známými proprietami. Aspektem, který je v takto vyprávěném příběhu prohlouben, je civilnost a lidskost scény, která byla ještě pouhé století před tím vyprávěna Mistrem Vyšebrodského oltáře na pozadí abstraktního zlatého pozadí nadpozemského světa. Z obrazu dokonce mizí symbol Ducha Svatosti vstupujícího do Marie jakožto jev fyzikálně nezobrazitelný, ovšem je dost možná nahrazen odleskem světla na baňce s čirou vodou, jablky poznání ležícími vedle, rudě ustlanou postelí a několika spadlými okvětními lístky lilie (tento poslední příklad by mohl být jakýmsi kombinovaným indexovým doplňkem k zažitému symbolu).

Během středověku a renesance jsou navíc obrazy doplňovány o velmi podstatný prvek, o emoce postav. Ve středověku tuto inovaci přináší Giotto ještě dost neuměle, skutečný pokrok činí až Leonardo da Vinci, ale i na českých gotických madonách lze sledovat, jak se vztah Marie a Ježíše pozvolna proměňuje. Ani překrásné madony Lippiho školy ale neukazují žádný



Leonardo da Vinci, Madona Benois



Caravaggio - Falešní hráči

ryze lidský vztah k dítěti tak, jak to vidíme například u Leonardovy Madony Benois. Marie je tu skutečná mladá maminka s radostí si hrající se svým nevědoucím dítětem. Tolik vnitřní příběh obrazu. Název obrazu a několik detailů nás ale odkazují k příběhu vnějšimu – víme, že je to Marie a Ježíš a vidíme, že květinka, po níž dítě natahuje ruku, je lilie, tedy čistota; po chvíli si ale uvědomíme, že za Ježíškovými zády Marie ukrývá ještě trnitou větvku z jeho budoucí koruny. Z veselého výjevu se tím stává silná, osobními emocemi podbarvená tragédie.

Ruku v ruce se zdokonalováním ikonů a obohacováním významů symbolů se stávají i indexy stále rafinovanějšími. Již jsme zmínili detail na malbě Pietera Breueghela staršího, kde nohy vyčnívající z vody jsou indexem Ikarovy neposlušnosti během letu z krétského vězení. Podobnými zdánlivě nevýznamnými detaily jsou klíčové prvky Caravaggiovy malby Falešní hráči. Prvním indexem k podvádění jsou karty, které vytahuje muž stojící k nám zády zpoza opasku. Pokud se však soustředíme na centrum malby, které se nachází vprostřed kompozice nad stolem mezi třemi postavami, tento detail nám, stejně jako mladíkovi, jenž padl falešným hráčům do ruky, může snadno uniknout. Co naopak vyloženě křičí, že tu jde o podvod, je postava ve středu obrazu; do mladíkových karet šilhá tak okatě, že si toho nelze nevšimnout – pokud ovšem nejsme v roli hráče. Ovšem je tu další nápověda, kterou bychom neměli přehlédnout, protože je hned druhým indexem, na nějž nám při pohledu na plátno mohou padnout oči – jsou to na prstech prodřené (nebo

prostřižené?) rukavice, znak častého (nebo profesionálního) hraní.

Další bohaté užívání indexů ukazuje, že se jedná o typ znaku zásadně podporující naraci. Indexy přímo posedlé je rokoko, vzpomeňme třeba na líbezného

Greuze a jeho Rozbitý džbán. Hogarthem nastartovaná móda moralitních maleb může konečně indexových znaků využít naplno, neboť potřebuje těžit z nápovědy a z radosti diváka v odhalování hodnotových úpadků.

3.2.2 Vnější příběh v sekvenčním umění

Sekvenční umění je určeno k vyprávění příběhů; sekvencí totiž rozumíme sled obrazů vzájemně provázaných právě příběhem. Tento příběh se odehrává primárně uvnitř jednotlivých vyobrazení, koneckonců to je důvod jejich použití, jenže – co je vlastně možné v jednom obraze zachytit? Krátký úsek nějakého děje. Co se ve skutečnosti dělo před tím a co se bude dít potom, přímo zobrazeno není. U Warholových Screen Tests Nico pravděpodobně vstane a odejde, stejně jako před tím přišla. Jak se ale bude chovat Lautrecova prostitutka, až si oblékne punčochu? A jak Degasova modelka, až si osuší nohy? Degas i Lautrec posilují tyto otázky způsobem komponování, v němž se poučili z fotografie a japonských tisků: scéna je vyřiznuta ze skutečného prostoru, který evidentně pokračuje i mimo obraz, v něm se pohybují lidé bez ohledu na to, co je malířovým objektem. Cítíme, že *toto je skutečné* (jakkoli to u Degase skutečné není), na rozdíl třeba od Friedrichova

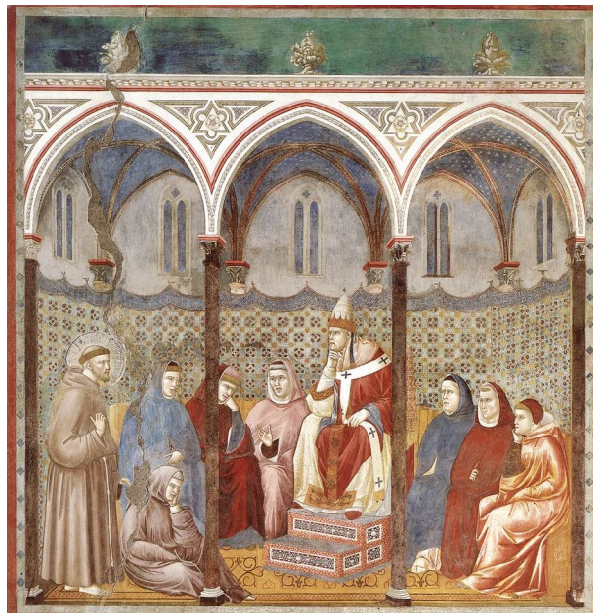
poutníka na skále nad mraky, jenž je pouze motivem scény, realizací tématu; žádné *potom* u něj není.

Tolik ale vnitřní příběh obrazu. Co se s ním stane, když vytvoříme ze dvou obrazů sekvenci, tedy položíme je vedle sebe, abychom je mohli vnímat jako navzájem související? Instinktivně budeme v příběhu prvního obrazu hledat společné prvky s příběhem druhého obrazu.

Ve středověkých sakrálních cyklech najdeme maximálně jednu společnou postavu, ať už světce, o němž cyklus vypovídá, nebo samotného Krista. Příběh sekvence dvou obrazů z [Giottova cyklu ze života sv. Františka](#) můžeme jako laici popsat takto: „Světce je vyrušen od večere novinou o smrti rytíře. Jde si o tom promluvit s Papežem.“ Hlavní postavou je tu světec a děj kolem něj přirozeně chápeme jako sled příčin a následků, ačkoli se ve skutečnosti scéna s mrtvým rytířem z Celana audience u Honoria III. vůbec netýká (jak je obecně u sekvencí



Giotto, Legenda o sv Františku, 16: Smrt rytíře z Celana



Giotto, Legenda o sv Františku, 17: Kázání před Honoriem III

představovaných většinou cyklů zvykem). Co se ovšem stalo, abychom tuto konstrukci vytvořili?

Sekvenční umění a komiks především využívá principu *closure*, *ucelení*²⁰; nevědomky hledáme příčiny a následky mezi prvním a druhým obrazem, vyplňujeme prázdné místo mezi vnitřními příběhy, k čemuž nás vybízí v tomto případě postava sv. Františka, hlavního protagonisty příběhu. Díky ucelení promítáme vlastní konstrukci příběhu do hiátu, *díry* mezi panely, jež se v komiksově terminologii zve *gutter*, česky *škarpa*. V první scéně kdosi zemřel, světe se to dotklo natolik, že vyskočil od stolu s jídlem. Děj směřuje vpravo, kde za škarpu následuje druhý panel. Zde světec ukazuje prstem zpět k předchozí události, hovoří a ostatní zaujatě naslouchají. Čemu jinému, než tomu, co se odehrálo v minulé scéně.

Ucelení je zaručenou metodou vtažení diváka nebo čtenáře do děje – je vybídnut k aktivní spoluúčasti na tvorbě příběhu, autor sekvence poskytuje v podstatě různé významné nápovědy. Je to jako orientační běh; panely jsou stanoviště, divák zná směr, kudy k dalšímu dojít, ale konkrétní cestu si musí vybrat sám. Čím jsou stanoviště dál od sebe, tím větší svobodu ve výběru cesty máme.

Scott McCloud z hlediska uplatnění ucelení definuje šest typů přechodů mezi panely v závislosti na logice a časové vzdálenosti dvou následných jevů:

1. Od *chvilé k chvíli* vyžaduje minimální doplnění; můžeme vedle sebe vidět stejný objekt v různém přiblížení, abychom pochopili směr a pohyb pozorovatele, nebo postavu se zavřenými a otevřenými očima, abychom pochopili, že otevřela oči. Pozorovaný předmět se nemění, může se změnit jeho detail nebo úhel pohledu či přiblížení nebo jeho poloha.
2. Od *akce k akci* vyžaduje stále minimální diváckou aktivitu; sledovaný objekt je zachycen ve dvou stádiích nějaké aktivity; auto jede a auto brzdí, fotbalista napřahuje nohu a kope do míče.
3. Od *předmětu k předmětu* je přechod, který je již divácky náročnější; zobrazeny jsou různé scény, mezi nimiž je ovšem

²⁰ McCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*.

příčinná souvislost, ačkoli předmět zobrazení se radikálně mění. Sprintér běží a v dalším panelu ruka mačká tlačítko na stopkách; gauner míří pistolí na prodavačku, nad městem se rozlehne zvuk výstřelu.

4. Přechod od *scény ke scéně* vyžaduje silné deduktivní úsilí. Mění se postavy, předmět, čas a scéna. Lyžařka pláče s telefonem v ruce, ze sluchátka se ozývá „Nikdo nepřežil!“, na pustém ostrůvku uprostřed moře sedí osamělá postava. Vztekly padouch cení zuby řka „Nemůžeme vám uniknout!“, uprostřed krajiny stojí dům, komentář „O deset let později“.

5. *Od aspektu k aspektu* je přechod mezi zobrazeními různých aspektů téhož místa, času, nálady, myšlenky. Do této kategorie patří například sekvence Goyových Hrůz války, zrovna tak může například mapovat scénu obýváku po noční oslavě.

6. *Nelogický přechod* neskýtá žádnou souvislost mezi panely, žádný příběh nevzniká, pokud nemáme opravdu velkou fantazii. Pohled na planetu Zemi, obraz Mona Lisa.

Různé způsoby vyprávění vyžadují použití různých typů přechodů. Výzkum provedený Scottem McCloudem²¹ ukazují, že euroamerický komiks užívá takřka výhradně přechody od akce k akci (kolem 70 %), od předmětu k předmětu (kolem 20 %) a od scény ke scéně (okolo 10 %). Naproti jinak chápající japonská estetika snižuje četnost přechodů od akce k akci (asi o 30 %) a stejně často jako přechod od předmětu k předmětu užívá přechod mezi aspekty (kolem 20 %), stejně často jako přechod mezi scénami užívá přechod od chvíle k chvíli (kolem 10 %).

Z toho vyplývá, že jsou různé způsoby vyprávění usilující o dosažení různé nálady, tempa, zachycují svět jinak. Evropský a americký komiks běží ve svižném akčním tempu, zatímco japonský se zabývá atmosférou místa, všímá si drobných proměn a jemných hnutí. Různé experimentální komiksy, jako například ty od Oldřicha Kulhánka, užívají rovnocenně nelogické přechody a přechody mezi předměty a akcemi, u jiných experimentů bychom našli odlišné poměry.

²¹ McCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*.

Ať tak či onak, je princip ucelení jádrem sekvenčního umění. Kdyby ho nebylo, nikdy by se příběhy v jednotlivých obrazech nemohly spojit do souvislého a poutavého vyprávění; zjednodušeně lze říct,

že prázdné místo mezi nimi je mnohem podstatnější než to, co (a jak) je v nich zobrazeno. Je to prostor pro diváka (čtenáře), pro nějž je to celé koneckonců určeno.

4 Praktické zhodnocení

Ke zhodnocení poznatků o vyprávění v obrazech minulosti i současnosti vznikl krátký pomezí útvar na hranici komiksu a pohyblivého komiksu (motion comics) nazvaný prozaicky Další večer.

Vzniku tohoto projektu předcházela tvorba množství třípanelových stripů na různá politická, sociální a marketingová témata pro týdeník MF Strategie, třístránková komiksová fatazie o komiksech Fin

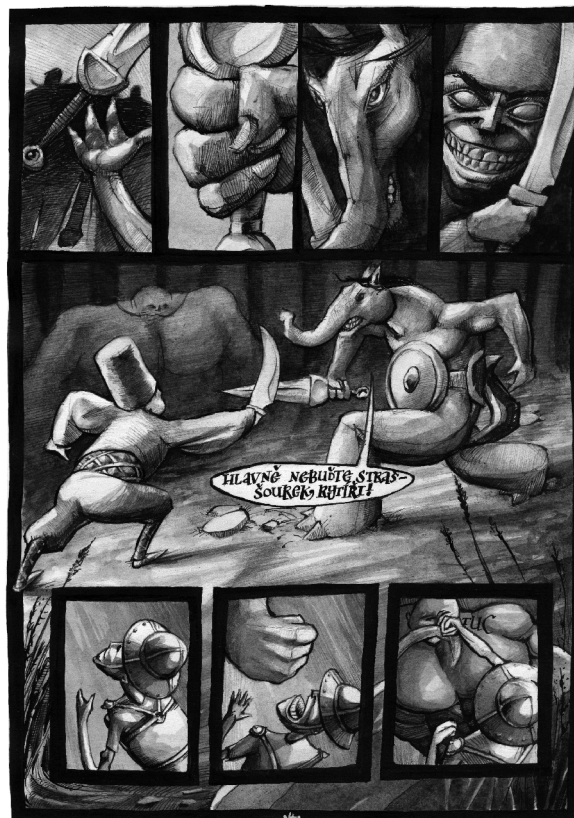
a ostatní pro sborník Czekomiks, čtrnáctistránková (respektive sedmidvoustránková) digitální koláž Manis Temminckii pro seminář Grafického designu na PedFUK, jednostránkový melancholický Rybář pro brněnský Zkrat a ukrajinský InterCat, rovněž jednostránkový čtvercový Rothko pro Art&Antiques a dvě rozsáhlejší pokračování příběhů Tomáše Jirků o Huskiosovi vydaná v magazínech Aargh!.

4.1 Zpracování starších kusů

Než se pozastavíme nad tématy a drobnou analýzou vzniklých komiksů, podívejme se nejdříve na techniku a celkovou výtvarnou podobu. V první řadě bývá obvyklé pracovat ve formátu o třídu vyšším; provedou se skizzy a storyboard a následně vznikne finální podoba. Tento postup, který má za cíl větším formátem udržet buď větší gestickou svěžest, nebo naopak propracovanost v detailech, byl dodržen jen ve stripech pro Strategii, kde je komiks tištěn v rozměrech 18×6 centimetrů, a v Rybářovi, kde měl být celý příběh vměstnán na pouhou stránku. Ostatní příběhy byly nakresleny v tiskovém formátu.



Fin a ostatní



Huskiosa a Skočdolesa

Pouze prvotina Fin a ostatní vznikla bez storyboardu, tak říkajíc rovnou z ruky. Kompoziční schéma bylo jednoduché, stránka rozdělená do dvanácti čtvercových panelů, v nichž nefunguje žádné dynamické frázování a nahrazují jej autorské komentáře. Tento postup, ačkoli finální produkt nedopadl špatně, se příliš neosvědčil, problémy s vyplněním panelů příběhem se vyskytly a nakonec musel být storyboard nakreslen dodatečně, aby vyřešil řazení panelů na poslední straně. Maloformátový komiks o Manisi Temminckii nazvaný Vyhláška č. 98/1970



Vyhláška č. 98/1970 Sb.

Sb. oproti tomu mohl vzniknout bez jakýchkoli přesnějších skizz. Důležitá byla příběhová idea a jednotlivé dvoustrany komponované ve volných panelech propojujících se napříč celým formátem vznikaly organicky podle dostupného materiálu pro koláž.

Ostatní komiksy storyboard potřebovaly, obzvláště jedenáctistránkový Huskiosa a Skočdolesa a šestistránkový Huskiosa a Sfinga by se bez důkladnější přípravy neobešly. K prvnímu jmenovanému navíc existoval od scénáristy pouze hrubý nárys příběhu a tak ve skizzách a storyboardu bylo zapotřebí vyřešit všechny podstatné náležitosti jednotlivých sekvencí, dynamiky scén a provedení akcí. K druhému naopak scénárista poskytl až hnidopišsky přesný popis jednotlivých panelů, nutnost mu vyhovět opět podnítila bohatou tvorbu nákresů a rozkresů.

Kromě komiksu o Manisi Temminckiiim je základem všech jmenovaných komiksů kresba, v počátcích kresba tužkou a/nebo perem na papír, která byla později kolorována akvarelovými barvami. Některé

stripy pro Strategii a solitérní Rothko už ale využívají možností digitální kresby pomocí tabletu, která dovoluje jak rozvinout kreslířské efekty, tak simulovat barevnou malbu.

Co se týče tématické stránky jednotlivých komiksů, je velmi různorodá. Nejsnazší práce s příběhem byla při tvorbě komiksů pro Strategii, kde zadavatel poskytl téma čísla a nápad pro strip, a komiksů o Huskiosovi, kde byl zpracováván dodaný scénář. Zde ovšem vznikaly překážky:

V Huskiosovi a Skočdolesovi byla poprvé potřeba vyjádřit akci. Scénář byl jen velmi rámcový a tak existovala přílišná volnost v pojetí rychlosti, spádu a akce. Předchozí kapitoly popisují, jak se lze s pohybem v obrazech vyrovnat, a tyto postupy bezpochyby našly v komiksu své uplatnění, někdy je tedy vidět až křečovitou snahu o rozvinutí dynamické křivky, objevuje se ale i rozmazaný pohyb. Některé momenty byly ztvárněny pomocí rychlých frází rytmických panelů s přechody od chvíle k chvíli, které tu působí dojmem zpomalených záběrů, jindy se daří



Marketing svateb

dosáhnout efektu filmového střihu s akčním důrazem na detail.

V Huskiosovi a Sfinze, jak již bylo zmíněno, nastal problém opačný, příliš sevřený předpis (de facto slově podaný storyboard) kolidoval s autorským stylem a bylo velmi obtížné vystihnout scénáristovy plány. Ve finále se jedná v celém komiksu o sled větších důrazných panelů s přechody od akce k akci.

Komiksy Vyhláška ... a Rybář měly volné téma. Zatímco o Manisi Temminckim je vyprávěno velmi volným stylem na hranici ilustrace a sekvence snad se všemi druhy přechodů kromě nelogických, příběh Rybáře se soustředí na melancholickou atmosféru, tedy užívá přechody od aspektu k aspektu a jen zřídka se objevuje přechod k akci nebo k předmětu.

Příběhy Fin a ostatní a Rothko byly tématicky omezeny jen rámcově: Fin měl mít téma český komiks a Rothko umění. V obou případech se jedná o průměrně dějové komiksy, Fin se ovšem odehrává ve větším časovém rozpětí a tak zde najdeme přechody nejen od předmětu k předmětu a od akce k akci, ale bohatě rovněž přechody mezi scénami. Příběh Rothka by se mohl odehrát v rozpětí několika minut, objevují se tedy výhradně přechody mezi předměty a akcemi.

4.2 Další večer

Komiks Další večer vznikl jako experiment exkluzivně pro diplomovou práci. V následujících odstavcích analyzujeme



Rybář

způsob vyprávění příběhu, jeho zvláštnosti, technické provedení a podobně.

4.2.1 Vyprávění

Již bylo řečeno, že tento komiks vznikl jako experiment a bylo zmíněno, že se jedná o pomezí útvar. První, co zarazí, je prezentace určená nikoli k tisku, ale k projekci. Jedná se totiž o komiks vycházející některými myšlenkami z kritizovaného Motion Comic, pro nějž se snaží najít opodstatnění. Proto je komiks představen jako film.

Jaké jsou důvody tohoto přístupu, proč právě výpůjčka z Motion Comics? Analýzou starších kusů lze snadno dojít k faktu, že je pro tuto sérii komiksů příznačná snaha o vytvoření a udržení určité atmosféry, a to jak výtvarnou stránkou samostatných panelů i celých příběhů, tak i frázováním panelů s častým důrazem na aspektové přechody. V předchozích kapitolách jsme zmínili moc filmu sugestivně působit na diváka, a to mimo jiné časováním jednotlivých záběrů. Je na autorovi, jak dlouho nechá který záběr působit; jako diváci předpokládáme, že k tomu má vždy nějaký důvod. Proto se trapně neošíváme, když nás Sergio Leone už poněkolidkrát otravuje dlouhým záběrem na oči některého z hrdinů, trpně jej naopak přijímáme a hledáme v něm nějaký záměr, nebo mu zkrátka podléháme, jako bychom byli součástí scény. Komiks ale takovouto moc nemá – můžeme prezentovat velký panel s detailní kresbou očí Charlese Bronsona, nic ale čtenáře nemůže donutit, aby jeho sledováním trávil dlouhé vteřiny, jak to musí činit v kině.

V komiksu Další večer je proto projekcí přesně určeno, jak dlouho má divák tu kterou stránku sledovat. Hovoříme tu o *stránce*, tedy kompozici s jednou dvěma frázemi v několika málo panelech; dějovost stránek je minimální, panely lze (a je nutné) vnímat v sekvenci, ovšem musí působit i jako celek vnímatelný na první pohled v celistvosti pro případ, že divák není schopen držet tempo s vypravěčem a číst i drobné detaily.

4.2.2 Příběh

Děj Dalšího večera je až banální, koneckonců bylo již naznačeno, že se jedná především o náladu. Plynutí času nudného večera stejného jako X předchozích a planá



Na rozdíl od Motion Comics je tedy užito panelů, což znamená, že se tu objevuje sekvence dvojího druhu: jednak filmová časová, jednak kompoziční juxtapoziční.

Experimentálním prvkem je užití animovaných panelů. Nejedná se o nijak komplikované animace, jaké bychom našli v klasických animovaných filmech nebo některých pohyblivých komiksech, spíše tu jde o decentní doplnění v rámci některého přechodu mezi aspekty, dalo by se tedy říct, že jde o doplnění slabiny komiksu, který v rámci sledování aspektů scény podobné detaily může zachytit jen staticky, jestli vůbec, přičemž právě jejich působení v čase je činí tím, čím mají být. Poletování mouchy nad stolem, silný moment pro navození určité atmosféry, je ve statickém médiu zachyceno jen jako tečka uprostřed prostoru nebo jako dynamická křivka mušního letu. U prvního způsobu se může snadno stát, že ji přehlédneme, u druhého může její dynamika působit až příliš rušivě. Podobným způsobem pracuje s detailem snad jen Motion Comic Spider Woman.

debata, honění triček a moudrost narůstající s každým vypitým pivem. Didaktická poloha příběhu má původ ve skutečné události, kdy se dva

protagonisté sešli a plánovali zbytek večera, který ovšem proběhl jen v jejich řečech. Tempo vyprávění se snaží vystihnout skutečný průběh večera, jeho unavené mlčení, pookřání s vidinou slibné budoucnosti, horlivou výměnu názorů spojenou se svlažováním hrdel a následný útlum. Ve výtvarné stránce jsou patrné dvě roviny rozlišené především barevně, a to rovina všední skutečnosti a rovina imaginární růžové budoucnosti. Důležitým prvkem je zde také opakování jednotlivých panelů nebo jejich částí. To má za cíl zdůraznit jednotvárnost děje, ukázat různé variace scén a v neposlední řadě uspořít práci.

4.2.3 Zpracování

Pro kompozici každého plošného výtvarného artefaktu je podstatný formát, proto i volba rozměru strany pro Další večer byla klíčová. Tradičním formátem pro tisk komiksu je A4 (někdy B3 nebo B4, někdy D4) orientovaný na výšku. Tradiční videoformáty jsou naopak orientované na šířku, aby kopírovaly zorné pole, a to buď v poměrech stran 4:3 nebo 16:9 (v kinematografii i v širších poměrech až po nepřehledný 4:1). Řešením, které mělo přinést návaznost na tradiční komiks i přehlednost v projekčním zorném poli, byla volba kompromisního vyváženého čtvercového formátu. Tento umožňuje jak



pracovat s vertikálním řazením panelů, tak s horizontálním, a to rovnocenným způsobem, navíc účelně využívá vertikální rozměr projekční plochy, aniž by se v této ploše neúprosne rozprostíral v celé šířce. Vydání podobných počínů jako je Havraní speciál magazínu Aargh! ukazují, že i z hlediska komiksové narace je tento formát nosný.

Výtvarné pojetí komiksu Další večer je založeno na kresbě jakožto cenném narativním i expresivním prostředku. Jednoduchá kresba navíc dovoluje snadno pracovat s animovaným detailem. Požadavek sugestivnosti časové sekvence (tedy filmu nebo animovaného filmu) ale vyzývá k užití dalších prostředků narace a exprese. Těmi se v Dalším večeru stává barva; kreslené kompozice pojeté s drobnou nadsázkou jsou doplněny smyslovým barevným detailem respektive malovanou projekční plochou pro lineární kresbu i animaci.

Využití animovaných detailů bylo impulzem k práci v digitálním médiu. Kresba i malba na základě fyzických kreseb vznikly s použitím tabletu v open-source aplikaci GIMP, stejně jako část animací, pro něž byl použit GIMP Animation Plugin. Ostatní animované sekvence vyžadovaly složitější softwarové funkce, proto bylo nutné využití open-source aplikace Synfig Studio. Kvůli snaze o co nejmenší rušivost animovaných sekvencí má každá vteřina 24 snímků, pohyb tedy působí naprosto plynule.

4.2.4 Shrnutí Dalšího večera

Výtvarný artefakt Další večer je buď animovaným filmem užívajícím tvarosloví a sémiotiku komiksu nebo komiksem s prvky animovaného filmu; mohl by být označen za animovaný komiks, což by ovšem navádělo k představě bohatších animovaných sekvencí, na druhou stranu

možná přiléhavější termín pohyblivý komiks je již užíván (a dost možná diskreditován) jinou výtvarnou formou.

Tak či onak tento netradiční komiks přináší krátkou nenáročnou podívanou s jednoduchou zápletkou a lehce opilým příběhem založeným na skutečné události.

5 Didaktická část

Didaktické pojetí tématu Vyprávění v obrazech je zaměřené na vnímání, záznam, vyjádření a chápání času, činností, dějů a příběhů. Život každého z nás probíhá v čase a skládá se z různých více nebo méně podstatných událostí pospojovaných do souvislého toku. Každá skutečnost, s níž se během života setkáme, je v okamžiku tohoto setkání pro nás vytržena se svého časového proudu. Je jen na nás, nakolik si plynutí svého času a času ostatních entit všimneme.

Zamyslíme-li se nad běžným dnem, vybavíme si několik podstatných dojmů z událostí, které se nám staly. Mezi těmito jsou zpravidla různě dlouhé časové prodlevy naplněné rituály, rutinními činnostmi a nutnými pauzami. Přirovnáme-li život k filmu nebo komiksu, to, co je skutečně zachyceno, jsou tyto podstatné

věci; ostatní, jako cesty metrem, čištění zubů, návštěva toalety, hodiny spánku – to všechno je vynecháno; ačkoli je jasné, že bez těchto marginálií by žádná z ostatních událostí nemohla proběhnout. To ostatní jsou hiáty, škarpy mezi panely; ovšem zatímco v komiksu nebo filmu tyto škarpy musíme naplnit, ze svého života je vypouštíme.

Zdálo by se tedy, že, vnímáme-li život jako sled jednotlivých důležitých scén proložených nepodstatným prázdňem, sledujeme v něm určitý příběh. Na rozdíl od uměleckých děl je ale tento příběh života značně proměnlivý, mění se jeho začátek i předpokládaný konec, ale dokonce i jeho děj, postavy a zápletky. Je to příběh našich cílů, tužeb, plánů a osudu, chceme-li to tak nazvat.

5.1 Záměr a zaměření řady

Téma vyprávění v obrazech je zpracováno do výtvarné řady rozmanitých úkolů pro žáky druhého ročníku výběrového osmiletého gymnázia. Náročnost úkolů tedy musí být vysoká, nicméně adekvátní věku a mentální vyspělosti třídy.

Didaktickým cílem je poukázat na existenci a zajímavost některých jevů, které stojí mimo naši všední pozornost, na hiáty mezi pamětihodnými událostmi našich životů. Od třináctiletých žáků nelze očekávat hlubší filosofické úvahy, ale naopak je nutné počítat s jejich hravostí a radostí z objevování a experimentů.

5.2 Povaha úkolů a jejich zpracování

Výtvarná řada je rozdělena do pěti témat souvisejících s vyprávěním v obrazech. První tři úkoly mají za úkol probudit určitý způsob přemýšlení o věcech, jichž si za běžných okolností nevšimáme; týkají se skrytých fenoménů, jejich uchopení a výtvarného ztvárnění. Zpracování těchto tří úkolů stojí na výtvarné hře a jednoduché tvorbě probíhající v devadesátiminutových hodinách, která dovede ukryt i podtrhnout estetické nedostatky a současně vyzdvihnout nebo neprozradit dostatek i absenci invence. Nenáročná výtvarná aktivita může vytvořit prostor nebo ustoupit hlubší úvaze nad tématem, žák promítající důležitou myšlenku nebude při jejím zachycení podrážen nezvládnutou technikou. Naopak žák bez myšlenky ji může během hravého experimentu snadno objevit.

Poslední dva úkoly řady jsou technicky náročnější, i zde je ale vytvořen prostor pro nezávaznou zkoušku nových metod a výtvarných postupů. Předpokládá se, že žáci zde budou konfrontováni s technickými novinkami, proto je jim dovoleno pracovat ve skupině, aby se o sebe mohli navzájem opřít. Větší je i časová náročnost úkolů a jejich tvorba je proto naplánována na delší (například víkendové) výtvarné soustředění.

Řada počítá s určitou gradací hlavně po stránce žakovské vnímavosti a citlivosti k jádru problému. Zatímco v prvních třech úkolech se žáci učí přemýšlet nad jevy a vybírat pro ně adekvátní subjektivní i objektivní vyjádření, v posledních dvou úkolech musí žáci takovéto jevy sami tvořit.

5.3 Zadání, práce a reflexe

Následuje popis zadání jednotlivých úkolů pro téma vyprávění v obrazech. Popis všech podstatných detailů je doplněn

ilustrativními fotografiemi prací z modelových hodin a drobnou reflexí jejich průběhu.

5.3.1 O věcech, které nosíme

Motivace: Obklopujeme se věcmi, jež do našich životů vstupují jenom svým utilitárním významem. Není podstatné, kdy a jak byly vyrobeny, jak se dostaly do obchodů, kde jsme je poprvé potkali. Odtamtud je ale známe, tam jsme si je vybrali a odnesli domů. Od té chvíle s námi sdílejí naše životy; a my si jich všimáme čím dál méně, dokud nepřestanou sloužit a tím se z našich dnů nevyřadí úplně. Nejbližší máme k věcem, které nosíme na sobě, a přesto často neznáme jejich příběhy, jejich každodenní práci, již pro nás vykonávají. Zavázané tkaničky se celou cestu míhají tam a zpátky, popruh z batohu visí a plácá nás do boku, švy se napínají, podrážky bot se ohýbají a mačkají pod naší vahou, nohavice kalhot se tisíckrát potkávají a navzájem dotýkají...

Přidaná hodnota: Osobní vztah k věcem denní potřeby, cena lidské práce, ekologie; podmínky výběru při nákupu, vkus, majetek a identita.

Výtvarný problém: Analýza materiálu, tvorba alternativního štětce, záznam pohybů.

Výtvarná technika: Akční tvorba - gestická kresba, gestická malba, otisk a podobně.

Výtvarná kultura: Abstraktní expresionismus; akční malba (gestika a netradiční prostředky), kalifornská škola (kontemplativnost v opakujícím se gestu).

Reflexe: Žáci jsou překvapeni, kolik se toho na jejich těle děje: zkoumají tření kalhot, tahají za látku a prohlížejí švy, T. V. v ponožkách zkoumá prošlapané díry. Třída se chvíli podobá společenské místnosti v ústavu pro mentálně postižené. Po několika pokynech začínají žáci přehrabovat skříň s materiálem a vymýšlejí, jak simulovat některý z materiálů a tvarů, vyrábějí decentní štětce s násadkami, z nichž visí nejrůznější cáry, kusy molitanu, pásky z videokazet nebo součástky z rozebraných věcí. Žáci



hledají a nacházejí alternativy k vyjádření materiálů i tvarů, namáčejí štětce do barev (ředěný Remakol, tuš) a hledají vyjádření pro pohyb, tedy životní projev vybraných částí oděvu a doplňků; někteří uspějí hned napoprvé, někteří provádějí různé zkoušky a až poté volí čistý formát. Po skončení

práce se samovolně rozvíjí zvědavá debata po původu nejrůznějších skvrn, tematizují se 3 objevy: život částí oděvu, možnost záznamu děje netradičními expresivními

prostředky a postupy, estetické kvality skvrn. Okrajově se objevuje diskuze o kvalitě a trvanlivosti textilií.

5.3.2 O koutech, které nevidíme

Motivace: Prostředí, v němž se pohybujeme, zdánlivě dokonale známe. Postel, jídelní stůl, kanape, školní lavice, botník, lednice, skříň s oblečením; ale i tramvaje a metro, jejich sedačky, držadla, nákupní košíky a regály v krámech... Jsou ale místa, která k těmto náleží, nebo jsou hned vedle, za nimi, nebo pod nimi... také o nich víme, ale nedíváme se na ně. Jak to vypadá za postelí, co je pod kořenkami na kraji stolu, v záhybech gauče, pod botami v botníku? Co všechno se rozlilo v regálech supermarketů, kolikero otisků bot je pod sedačkou v tramvaji? A co otisky bot na blátivých cestičkách parkem, skvrny okolo popelnic, vrstvy prachu na postupně vršeném haraburdí ve sklepě? Věci po sobě zanechávají různé stopy a leckde můžeme najít místa, kde lze tyto stopy sledovat, stačí se jen dívat.

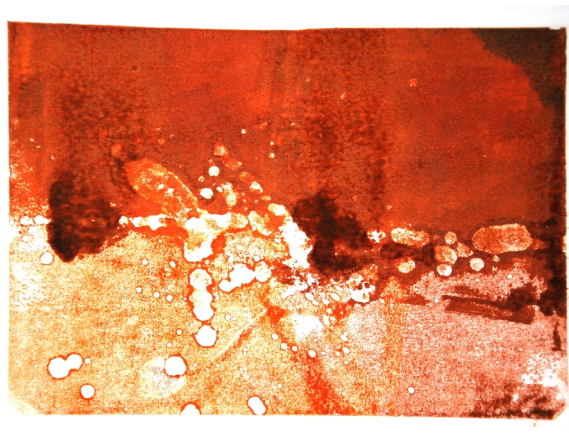
Přidaná hodnota: Estetika jako krása a ošklivost; estetika umělých a organických tvarů a struktur; umění jako proces; hygienické návyky.

Výtvarný problém: Vrstvení, otisky, náhodné a záměrné stopy, záznam plynutí času.

Výtvarná technika: Monotyp.

Výtvarná kultura: Strukturální malba, informel.

Reflexe: Zpočátku nejproblematictější ze všech úkolů; žáci nechápou, proč se mají zabývat a vytvářet něco v podstatě odporného. Přirovnání ke vzniku krasových jeskyní, patině a kobercům barevného spadaneho listí zachraňuje situaci. Prezentace náhodně nalezených snímků různých barevných sedimentů přesvědčuje i nejotrlejší odpůrce. Žáci experimentují s válečky, hadry, štětci, kapkami benzínu, na destičky vrství a nebo z nich naopak odkrývají vrstvy barvy. Jsou strženi procesem postupných proměn, někdy až po úplné zničení matrice, vzniká mnoho podařených i nepodařených tisků. Vedle „časosběrných“ struktur vznikají i záznamy



mikroskopických jevů, technika probouzí imaginaci a její svoboda uvolňuje tvořivost. Během tvorby vzniká přirozená komunikace o různých postupech a jejich efektech, hry na téma „co to je“, jako co to vypadá a podobně, včetně neformální soutěže o nejméně špinavé ruce, vedlejší produkt tvorby.

5.3.3 O městě, kudy chodíme

Motivace: Každý známe své město, cesty, kudy chodíme často, i místa, kde jsme byli párkrát; ale známe je. Víme, co se na takových místech obvykle dělá, i když jsme se nad tím nikdy nepozastavili: na zastávkách se čeká, náměstí se různě křížují, po hřbitovech se chodí pomalu, v parku se odpočívá, v nákupním centru se jezdí s vozíkem od regálu k regálu. Každé místo je specifické a má své pevně dané zvyklosti.

Přidaná hodnota: Charakter různých lokalit, povaha a důvod lidského chování, detaily v lokalitách jako odraz a nápověda, co máme dělat.

Výtvarný problém: Přepis dějů, záznam pohybů, abstrakce činností.

Výtvarná technika: Kresba, malba, koláž.

Výtvarná kultura: Dada a neodada, Nový realismus, expresionismus, Klee, happeningy a performance.

Reflexe: Úkol s nejasným zadáním závislý na vlastní interpretaci a schopnostech abstrakce každého žáka. Diskuze nad tématem a zadáním vyústila v mírnou bezradnost a nakonec vykryštovala v konsensus zpracování založený na použití „dopravních značek“ jakožto návodných ukazatelů lidských činností. Žáci mají k dispozici bohatou sadu fotografií různých míst v Praze, každý si vybírá inspirativní místo a po úvaze se pouští do tvorby dopravní značky, kterou do fotografie vlepí. Během tvorby se tematizuje problém stylizace, piktogramů a znakového systému dopravního značení; žáci vedou ve skupinkách diskuzi o čitelnosti jednotlivých znaků, vzájemně si radí a společně přicházejí na vhodná řešení. Na závěr probíhá diskuze o vystižení místa a případných dalších možnostech, žáci navzájem hodnotí kvalitu piktogramů a správnost řešení podle pravidel dopravního značení.

5.3.4 Tady se to stalo

Motivace: Vzpomínky na určité události máme spojené s místem, kde se staly. Tato



místa si zachycujeme na fotografii, abychom si je mohli připomenout, zrovna tak ale víme o spoustě událostí, jež se někde odehrály, ale ta místa jsme neviděli jinak než právě na fotografiích. Nakolik ale fotografie může nahradit pocit, který máme, když přijdeme na místo, kde jsme kdysi byli? Fotografie (nebo obraz) je plochá, malá, zobrazuje jen věci na linii mezi čočkou a největším objektem v pozadí, nemůžeme jí procházet, cítit vůni místa, teplotu, slyšet zvuky, nechat se obklopit tvary, na nic si sáhnout. Vyobrazení hovoří pouze k jednomu smyslu, kdežto skutečný prostor přinejmenším ke dvěma. Jsme živé bytosti schopné pohybu, v pohybu svět vnímáme, jak se snažili ukázat kubisté. Co všechno z prostoru si při vzpomínce na událost vybavíme, co všechno k tomu místu náleží?

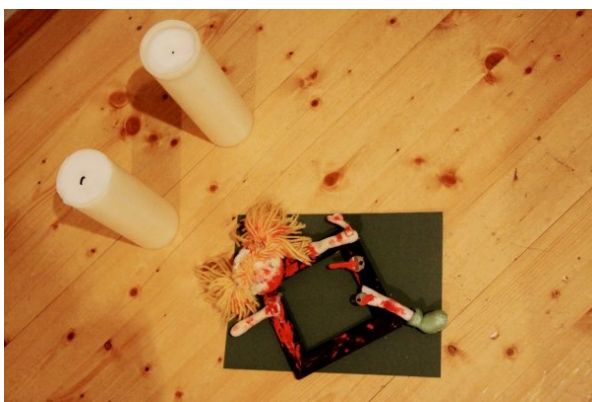
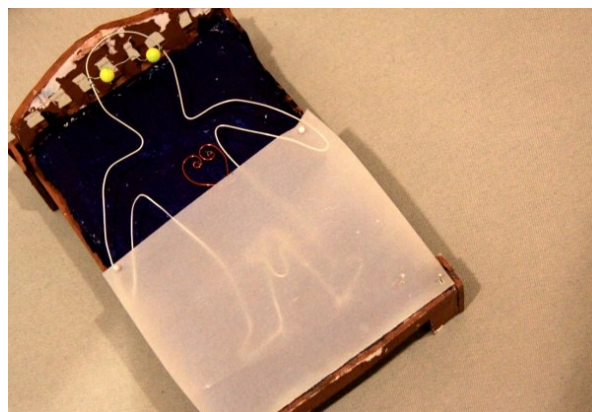
Přidaná hodnota: Úvahy nad vzpomínkou a představou; podstata hmoty a její role v prostoru; úloha jednotlivých smyslů při vnímání událostí; vnímání lidí, jimž některý ze smyslů chybí.

Výtvarný problém: Scénografické nebo symbolické pojednání „místa činu“; výběr místa a události, vyjádření prostoru, exprese nálady místa, akcent a potlačení detailů; realita vs. nadsázka.

Výtvarná technika: Kašírování, modelování, objektová tvorba, malba.

Výtvarná kultura: Kubismus, sochařství, instalace, asambláže.

Reflexe: Úloha vyžaduje delší čas na zpracování, realizuje se během víkendového výtvarného soustředění. Žáci se rozdělují do skupinek po dvou po třech a nejdříve dlouho vybírají událost, které se budou věnovat. Někdo si vybírá vzpomínku, někdo historickou událost, někdo banalitu, někdo si vymýšlí událost vlastní. Vystává otázka, kterou část události zachytit, následuje diskuze. Jako možné varianty se jeví nápověda celé události pomocí symbolů jako v křesťanském umění nebo výběr jednoho momentu celého děje, kterým by měl být výsledek děje. Žáci jsou podporováni k vytvoření skic, podle nich je individuálně řešeno technické zpracování, ovšem někteří pracují „alla prima“ a výsledek přizpůsobují momentální tvůrčí myšlence; ostatní si mezi sebou dělí úkoly, seznamují se s bezpečností práce a technickými



postupy, které jsou pro ně nové. Postupně jsou realizovány naplánované kroky a vznikají prostorová díla. Radost z prostorové tvorby se často odráží ve štvavnatém naturalismu nebo

exaltovaném symbolismu, každý výtvar je krásně čitelný a velmi výmluvný. Hodnocení se soustředí na evokační a konstrukční kvality, práce musí přežít převoz na výstavu a zpět a dva týdny expozice k tomu.

5.3.5 Takhle to bylo

Motivace: Film je jediné médium schopné vytvořit iluzi skutečného pohybu, tato iluze je tvořena rychlým promítnutím sekvence políček, v nichž se zobrazené objekty pozvolna mění co do místa, tvaru nebo velikosti. Hraný film je schopen vytvořit dokonalou iluzi, film animovaný má obrovské možnosti využití imaginace a výtvarných technik schopných sahát za a nad skutečný svět.

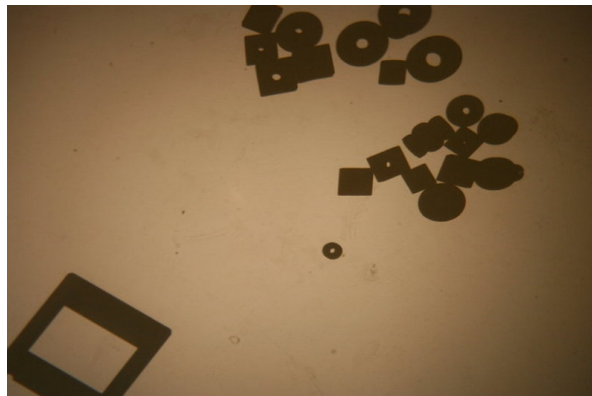
Přidaná hodnota: Zápětka příběhu, napětí a pointa

Výtvarný problém: Storyboard, tvorba prostředí a pohyblivých postav, časový rozvrh, klíčové scény a výplně, časování pohybu.

Výtvarná technika: Kresba, malba, modelování, projekce, stop-motion fotografie, rendering.

Výtvarná kultura: Česká animátorská škola 20. století, práce studentů VŠUP.

Reflexe: Poslední úkol didaktické řady je nejsložitější a nejnáročnější, k jeho realizaci je zapotřebí další víkendové soustředění a několik předcházejících vyučovacích hodin. Žáci jsou motivováni návštěvou ateliéru animovaného filmu na výstavě klauzurních prací VŠUP. Mají představu, kolik snímků je potřeba nafotit pro vznik několikavteřinového filmu. Vymyšlení jednoduchého příběhu pro samostatné animátory i pro až čtyřčlenné skupinky nečiní problém, je vysvětlena podstata a výhody storyboardu s časovým rozvrhem, ne všichni ale storyboard potřebují. Před víkendem je připravena většina materiálu, o víkendu někteří začínají rovnou s instalací scény a focením políček, ostatní dokončují scény. Postupně se všichni střídají u dvou disponibilních fotoaparátů se stativy, žáci, kteří skončili jako první a viděli své první vyrenderované filmy, se pouštějí do dalších improvizovaných návrhů a realizací.



Na konci soustředění proběhne společná projekce všech výtvarů spojená s kolektivním hodnocením, zlepšovacími návrhy a nadšenými plány do budoucna.

6 Závěrem

Cílem práce bylo zmapovat historii, cíle, prostředky a metody vyprávění v obrazech. Dotkli jsme se zde jak nejstarších lidských projevů v této oblasti, tak i těch užívaných dnes. Zjistili jsme, že podoba vyprávění koresponduje s cíli, které si vytyčilo.

Zatímco pravěcí lidé usilovali o vizuální a spirituální uchopení zvířete, Řekové opěvovali dokonalost lidské tělesné stavby a křesťané používali schéma figury jako znak odkazující k nadpřirozenu. Baroko poznávalo možnosti smyslového realismu obohaceného o dekorativní a expresivní barvy a linie nebo matematickou ukázněnost a pozdější umělci se zabývali příběhy každodenní sociální skutečnosti.

Vyprávění v obrazech je odedávna nositelem příběhů pro zábavu i velkých a hlubokých náboženských nebo filosofických pravd. Ukázali jsme si způsoby, jak autoři usnadňují nebo jinak manipulují čtení svých obrazů. Z dnešního pohledu můžeme za vrchol obrazového vyprávění považovat film, ale ukázali jsme

si, jaké jsou jeho meze a jakými nedostatky oproti statickým obrazům trpí, také jsme se ovšem přesvědčili, že nabízí mnoho inspirace pro ostatní umělecké druhy.

Mezi statickými médii vyprávění v obrazech pak kraluje komiks, jenž pracuje s veškerými prostředky plošného výtvarného umění a navíc je uměním sekvenčním s potenciálem pro nutné zapojení diváka do tvorby příběhu. Komiks se také v pozmeněné formě stal předmětem praktické části diplomové práce a ukázal, jak je možné některé z postupů rozebraných v textu použít, pozměnit nebo zcela inovovat.

Didaktická řada využívající některých fenoménů objevených ve vyprávění v obrazech pak ukazuje, jak lze tyto principy abstrahovat a využít v pedagogické praxi, zrovna tak ale dokazuje, že je možné s minimálními prostředky středoškolské reality uskutečnit i takové projekty, jako je animovaný film.

Tištěné zdroje

- ANDERSSON, Max. *Kontejner*. Praha: Mot, 2003. ISBN 80-86661-01-6
- ANDERSSON, Max. *Pixy*. 2. vydání. Praha: Mot, 2004. ISBN 80-86661-06-7
- BLÁHA, Jaroslav, ŠAMŠULA, Pavel. *Průvodce výtvarným uměním [díl] 3*. Praha: Práce, 1996. ISBN 80-208-0386-6
- CRICK, Francis. *Věda hledá duši*. Praha: Mladá fronta, 1997. ISBN 80-204-0633-6
- PROKŮPEK, Tomáš; Kučerovský, Tomáš [ed.]. *AARGH! – Havraní speciál*. Zlín: Alphabet Books, 2009. ISBN 978-80-903578-8-4
- ECO, Umberto. *O zrcadlech a jiné eseje*. Praha: Mladá fronta, 2002. ISBN 80-204-0959-9
- ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Svoboda, 1995. ISBN 80-205-0472-9
- FOSTER, Hal [a kol.]. *Umění po roce 1900*. Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-952-8
- GARBINI, Giovanni. *Starověké kultury Předního východu (Umění světa)*. Praha: Artia, 1971.
- GOMBRICH, Ernst Hans. *Umění a iluze*. Praha: Odeon, 1985.
- HALL, James B. *Slovník námětů a symbolů ve výtvarném umění*. Praha: Mladá fronta, 1991. ISBN 80-204-0205-5
- HLAVÁČEK, Josef. *Kompozice podle Rudolfa Arnheima*. Praha: PedF UK, 1997. ISBN 80-86039-32-3
- HUYGHE, René. *Řeč obrazů ve světle psychologie umění*. 2. vydání. Praha: Odeon, 1973.
- KIDSON, Peter. *Románské a gotické umění (Umění světa)*. Praha: Artia, 1973.
- KITSON, Michael. *Barok a rokoko (Umění světa)*. Praha: Artia, 1972.
- KULKA, Jiří. *Psychologie umění*. 2. vydání. Praha: Grada Publishing, 2008. ISBN 978-80-247-2329-7
- LOMMEL, Andreas. *Pravěk a umění přírodních národů (Umění světa)*. Praha: Artia, 1972.
- LASSUS, Jean. *Raně křesťanské a byzantské umění (Umění světa)*. Praha: Artia, 1971.
- MACHALICKÝ, Jiří. *Česká grafika*. Praha: Hollar, 2002. ISBN 80-902405-2-4
- MACHEK, Václav. *Etymologický slovník jazyka českého*. 3. vydání. Praha: Lidové noviny, 1997. ISBN 80-7106-242-1
- McCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*.
- NĚMEČEK, Jakub [ed.]. *Inseminátor*. Praha: Mot, 2004. ISBN 80-86661-09-1
- OTT, Thomas. *The Number 73304-23-4153-6-96-8*. Praha: Mot, 2008. ISBN 80-86661-21-0
- PIJOAN, José. *Dějiny umění [díl] 1*. Praha: Odeon, 1977.
- PIJOAN, José. *Dějiny umění [díl] 2*. 2. vydání. Praha: Odeon, 1982.
- PIJOAN, José. *Dějiny umění [díl] 3*. Praha: Odeon, 1978.
- PIJOAN, José. *Dějiny umění [díl] 4*. Praha: Odeon, 1979.
- PIJOAN, José. *Dějiny umění [díl] 5*. Praha: Odeon, 1979.
- PIJOAN, José. *Dějiny umění [díl] 6*. Praha: Odeon, 1980.
- PIJOAN, José. *Dějiny umění [díl] 7*. Praha: Odeon, 1981.
- PIJOAN, José. *Dějiny umění [díl] 8*. Praha: Odeon, 1981.
- ROESELOVÁ, Věra. *Linie, barva a tvar ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 2004. ISBN 80-902267-5-2
- ROESELOVÁ, Věra. *Námět ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 1995. ISBN: 80-902267-4-4
- ROESELOVÁ, Věra. *Techniky ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 1996. ISBN 80-902267-1-10
- RUHRBERG, Karl. *Umění 20. století; díl 1. Malířství*. Praha: Slovart, 2004. ISBN 80-7209-521-8
- STRONG, Donald E. *Antické umění (Umění světa)*. Praha: Artia, 1970.
- STROUHAL, Evžen. *Život starých Egyptanů*. 2. vydání. Londýn: Opus, 1994. ISBN 0000.
- TUČKOVÁ, Kateřina. *Michael Rittstein. Práce na papíře*. Praha: Vltavín, 2005. ISBN 80-86587-14-2
- ŠTĚPÁN, Petr. *Český komiks (?) a výtvarné umění*. Praha: ČMVU v Praze, 2002. ISBN 80-7056-111-4

On-line zdroje

- Comics and Illustrations according to Floro Dery*. URL <<http://comicsillustration.blogspot.com>>
- Comics vocabulary* in Wikipedia. [2010-05-20] URL <http://en.wikipedia.org/wiki/Comics_vocabulary>
- Colonna Traiana* in Rome - Roma. URL <<http://www.rome-roma.net/impero-romano/colonna-traiana-1.html>>
- HART, David M. *The Bayeux Tapestry: Celebrating the Norman Conquest of England in 1066* in David M. Hart's Webpage. URL <<http://homepage.mac.com/dmhart/WarArt/StudyGuides/Bayeux.html>>
- Komiks.cz. [uzavřeno 2. 5. 2008] URL <<http://www.komiks.cz>>
- Komiksárium. [2010-06-15] URL <<http://www.komiksarium.cz/>>
- Krumlovský obrazový kodex - *Liber depictus* in Národní knihovna České republiky. URL <http://www.nkp.cz/pages/page.php3?page=luc_krumlov.htm>
- LAHANAS Michael. *The Discobolos* in Hellenica. [2010-05-12] URL <<http://www.mlahanas.de/Greeks/Arts/Discobolos.htm>>
- Lettering: Visualizing Sound in Comics* in *More than Words*. [2010-05-22] URL <<http://uwindsorcomics.blogspot.com/2009/02/lettering-visualizing-sound-in-comics.html>>
- Onomatopoeia* in Wikipedia. [2010-05-22] URL <<http://en.wikipedia.org/wiki/Onomatopoeia>>
- Sequence*, o. s. [2010-06-15] URL <<http://www.seqence.cz/>>
- Spider Woman, Episode 1.* in YouTube [2010-06-10] URL <<http://www.youtube.com/watch?v=PAUAC0RzMis>>
- ŠTOCHL, Miroslav. *Film a komiks - narativní blíženci* in Cinepur. [online] Otištěno Cinepur, 2005. URL <<http://www.cinepur.cz/article.php?article=878>>
- The McMaster Column of Trajan Project*. URL <<http://www.stoa.org/trajan/>>
- Warhol Screen Test* [výsledky vyhledávání] in YouTube. [2010-06-05] URL <http://www.youtube.com/results?search_query=warhol+screen+test&aq=f>
- Web Gallery of Art*. [2010-06-15] URL <<http://www.wga.hu>>
- Written Sound*. [2010-05-22] URL <<http://www.writtensound.com>>